Index 379859

magazyn fanów gier komputerowych, marzec 1994

TOP SECRET

cena 18.000

24
3

Alone 2

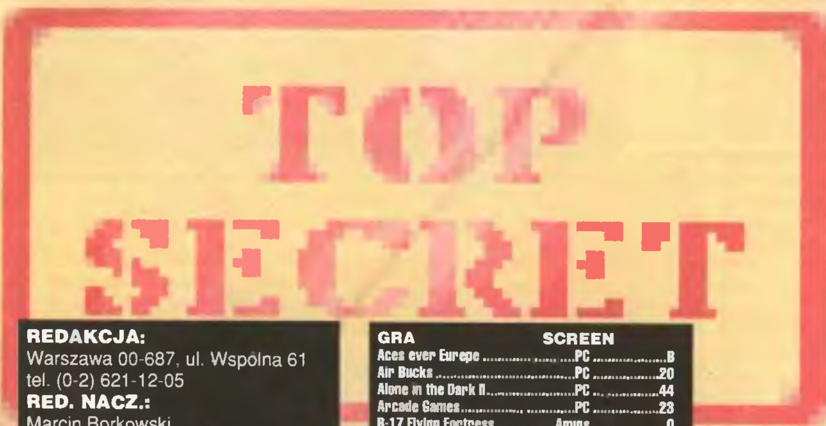
GALERIA

Body Blows Galactic

The Legacy

QUEST FOR GLORY III

menu



REDAKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05
RED. NACZ.:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. graf.)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70
Dział reklamy: (0-2) 617-50-70
Biuro reklamy:
Agencja Reklamowa „Szybowski”, ul. Borowego 6/3 Warszawa
tel. 665-39-94, fax (0-2) 625-07-49
DTP: Studio 3M s.c. ☎ 24-95-43
DRUK: „Gryf” S.A. Ciechanów, ul. Sienkiewicza 51
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130 000 egz.
Dyżur Red. – czwartek 15–18.

fztempniak

"Pełno Was, a jakoby nikogo nie było,
Jedną krótką ustawą wszystko się skończyło. "
- pomyślał poeta spacerując po giełdzie komputerowej w pierwszy weekend po wprowadzeniu ustawy zasadniczej (dla świata komputerowego, rzecz jasna). Wszyscy grzecznie handlowali sprzętem lub oryginałami. Ostatni Mohikanie na dwóch stanowiskach sprzedawali programy na PC, ale i ci, zgodnie z duchem ustawy, zniechęcali klientów do kupna, oferując programy sprzed roku. Handlowali również Amigowcy i Commodorowcy. Ci ostatni stanęli do boju o klienta nawet tydzień później. Poza tym spokój na froncie, bo nikomu jeszcze strzelać nie kazano (krótki wyciąg z ustawy w środku).

W TS tymczasem wykryto spisek, mający na celu osłabienie czytelności TS poprzez niestaranną, nagannie nieodpowiedzialną i pożałowania godną korektę w numerach 1/22 i 2/23 (patrz LISTY). Winni (nie Naczelny, jak tego chcą niedoinformowani oponenci) zostaną skazani na rozstrzelanie przez powieszenie, jak tylko ich wykryjemy. Tymczasem za korektę zostaje oficjalnie odpowiedzialny Sir Haszak i odpowiada za nią głową (szkoda, już się do niej trochę przyzwyczaiłem - SH). Istnieje więc niezerowe prawdopodobieństwo na redukcję Triumwiratu do jednej osoby (Emilus Cezarem?!).

Informacje o wstrząsach tektonicznych płaszczyzny porozumienia w spółce autorskiej Alex und Gawron Co., Ltd., HGW, GmbH okazały się prawdziwe. Wchodzi tam likwidator i jest wielce prawdopodobne, że Gawron za niespłacone wierzytelności wyjedzie na roboty do Niemiec.

Jak widać TS pod światłymi rządami nowego kierownictwa przechodzi od okresu zmian rewolucyjnych do okresu zmian ewolucyjnych, a nawet bym zaryzykował twierdzenie - do naszej małej stabilizacji.

Podpisał Triumwirat w stanie 60% Emilus & Sir Haszak (wszyscy obecni)

EVASIVE ACTION



Symulator lotu, ale inny od dotychczasowych. Gra głównie sprowadza się do pojedynków powietrznych pomiędzy dwoma asami przestworzy. Oczywiście jednym z nich jesteś Ty graczu, a drugim albo komputer, albo inny człowiek w przypadku gry poprzez kabel. Walki odbywają się na maszynach z różnych okresów historii: I Wojna Światowa (1917), II Wojna Światowa (19420, Dzień dzisiejszy (1993), oraz przyszłość (2064), czyli pojedynki w kosmosie. Grafika podobna do TFX. Muzyka znośna. Całość ładna.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputery: PC

ROOSTER II

Na świecie wybucha kolejny konflikt polityczny, ktoś ze Wschodu pogryzł się z kimś z Zachodu. Zostaje wydany rozkaz zlikwidowania wroga. Do tej najtajniejszej z tajnych misji zostaje wybrany super komandos, który ma załatwić sprawę szybko i dyskretnie. Czy mu się powiedzie? Jeszcze nie wiemy, gdyż gra ma się ukazać na przełomie kwietnia i maja. Na razie dostaliśmy wersję roboczą i przyznam, że wygląda fajnie. Będzie to strzelanka, połączona z elementami logicznymi. Kolejna całkiem polska gra, doskonale!!!

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga



ULTAR



Firma TSA (Zgierz, Polska, tel. (0-42) 17-10-12), idąc za ciosem przygotowuje kolejną po ROOSTERZE grę. Nie ma jeszcze dokładnych wytycznych, ale z tego co się chwalili, ma to być gra fantasy, prawdopodobnie coś w stylu SHADOW OF THE BEAST. Tytułowy ULTAR jest szczęśliwie uratowanym dzieckiem pokonanych dawnych władców. Teraz jako młodzieniec ma odnaleźć magiczny miecz, dzięki któremu będzie mógł odzyskać prawowicie należącą do niego koronę. Gra ukaże się nie wcześniej niż pod koniec maja br.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: chyba jeszcze poczekam
Komputer: Amiga

SMUŚ

Mały smoczek z Bajlandii, mimo tego iż pozostał zamknięty w starych ruinach przez złego Barona, chcącego opanować jego krainę, zmienił miejsce pobytu. Firma Avalon wydała bowiem tę grę na 16-bitowce. Nadal jest to labiryntówka, z taką sobie grafiką i z przyjemną, łatwo wpadającą w ucho muzyką.

Pałcjusz

Pierwsze wrażenie: * * *
Komputer: Amiga, PC



ALCHEMY



Warszawskie wydawnictwo "Mirage Software" wypuściło na rynek grę, traktującą o "pewnym miłym alchemiku". Kolejna klasyczna labiryntówka, z całkiem niezłą grafiką. Miłośnicy tego typu gier, powinni być usatysfakcjonowani.

Kaczor

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * *

co nowego

PYRAMID

Mamy pod swoja opieką małego Seti, który musi odnaleźć plan jakichś tam budowli obcej cywilizacji, która po katastrofie nuklearnej... itd. Dosyć tego czytania, zjazd z bambusa i jazda do grania.

Wiewiór

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: Atari XL/XE

F14 FLEET DEFENDER

Kolejny symulator lotu. Oszałamiająca, artystyczna grafika, muzyka na najwyższym poziomie. Latamy sobie tytułowym samolocikiem wykonując misje głównie nad morzem. Naprawdę, bardzo przyzwoita gra.

Alex & Gawron

Ocena: * * * * *
Komputer: PC

CYWILIZACJA

Rzecz dzieje się w 2003 roku. Pewien zbuntowany generał rozpętuje III wojnę światową. Trzeba wyperswadować mu ten pomysl za pomocą ciężkiej artylerii, tudzież innych argumentów. Gra jest bardzo dobra, o dużym stopniu komplikacji. Warto zagrać.

Kaczor

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Atari XL/XE

WILSON PRO STAFF GOLF

Kolejny golf, godny polecenia. Bardzo dobrze dopracowany graficznie i muzycznie. Wyróżnia go prostota obsługi i nawet początkujący gracz w golfa nie będzie się czuł zagubiony w gąszczu opcji i parametrów.

Alex & Gawron

Ocena: * * * * *
Komputer: PC

WŁADCA

Pewne królestwo, jak to czasem bywało, rozbilo się dzielnicowo. Po pewnym czasie postanowiono je zjednoczyć. Wszystko byłoby OK, gdyby nie fakt, że chęcią zjednoczenia państwa zapałało naraz czterech lokalnych władyków i tu się zaczyna jatka. Gra jest bardzo podobna do "Defender of the Crown".

Kaczor

Pierwsze wrażenie: * * *
Komputery: Atari XL/XE, Commodore 64

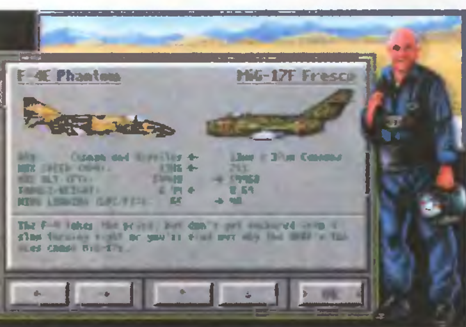
NFL VIDEO

Znakomicie dopracowana graficznie gra dla fanatyków amerykańskiego futbolu. Mnóstwo digitalizowanych filmów video, jako ilustracja scen na boisku. Jeżeli ktoś rozumie, o co w tym sporcie chodzi, to powinien być zadowolony.

Alex & Gawron

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputer: PC

Chuck Yeager Air Combat



1. Moc. Odczuwalne, realistyczne różnice pomiędzy pilotowaniem samolotów tłokowych i odrzutowców. Blackout, redout, utrata prędkości (stall) przy wznoszeniu i sterowności po trafieniach. Proporcjonalne do "głębi" manewru "twardnienie" sterów, niecelne (czasem) rakiety, efekt trafienia (wizualny też) zróżnicowany, działa w obie strony. Słońce i chmury są, i - jak to pokrętnie w życiu bywa - czasem przeszkadzają, czasem pomagają. Panel realizmu obecny, skrajna nastawa (błe!) gwarantuje niezniszczalność typu "He-Man".

2. Trzy wojny (II WW, Korea i Wietnam), w sumie 50 misji, 10 typów samolotów do pilotowania, możesz wybrać stronę konfliktu. Punktów brak, misje są odrębne i na zaliczenie (nie zawsze oznacza to nafaszerowanie ołowiem wszystkiego, co się rusza). Dla fantastów dostępna opcja "Create Mission".

3. Może być ciężko, zwłaszcza przy lądowaniach (jak sobie włączysz) i wykonywaniu przewrotów przez plecy (wszechbecny "stall"). Na dużych wysokościach trzeba uważać na rozrzedzone powietrze (nurkowanie bardzo niewskazane!) - nawet w odrzutowcu lata się jak w stygnącej galarecie. Ogólną radość z podniebnego bytowania psują kursory numeryczne, jako kontrole lotu (przy braku joya, rzecz jasna).

4. Grafika jest OK (polecam bitmapowe ekslozje po trafieniu działkiem 37 mm lub rakietą), dźwięki stosowne, acz przeraźliwe (można wyłączyć), muzyki brak. PC AT 286 compatible (znów zaczyna to być zaletą).

5. Wbić sobie w głowę, że celownik sobie, a tor lotu pocisków sobie (bardzo dużo zależy od prędkości obu samolotów, ich kursów i aktualnie wykonywanego manewru). Rakiety potrzebują czasu na "załapanie"; rakiety rosyjskie dodatkowo potrzebują wymiany. Przeciwnik może się wykpić stosownym manewrem, folią lub flarą. Odpalisz na 70% skutecznie, jeśli jesteś na circa równoległym kursie. Polecam broń tradycyjną - ze względu na skuteczność w półdystansie i zwarciu oraz pokaźne zasoby (nawet w wersji "limited ammo").

Harry

Ocena: 2.8 Macha
Komputery: PC
Dystrybutor: IPS Computer Group





Latawce i



1. Po tą nazwą kryje się symulator nocnego myśliwca "Nighthawk". Na pierwszy rzut oka samolot sprawia wrażenie zbyt rozpędzonego "malucha", zwłaszcza, że gdy lecimy prosto, widoczki sprawiają wrażenie poruszania się po zaciemnionej autostradzie (loty odbywają się zawsze nocą). W kabinie jest trochę przyrządów; ponieważ stanowią one podstawę nocnej nawigacji, może się wydawać, że jest ich za mało. Wystarczy jednak naciśnięcie jednego klawisza, a tablica przyrządów zajmie prawie cały ekran. Drugi klawisz - i mamy mapę okolic. Ani sterowanie, ani strzelanie nie jest banalnie proste - trzeba się trochę pomęczyć, żeby się nauczyć.

2. Z dwóch możliwych opcji - trening i walka - każdy zawiera po pięć możliwości do wyboru. W przypadku treningu jest to oczywiście start, lądowanie itp. oraz proste akcje, np. atak na "Bismarcka". Decydując się na prawdziwą walkę możemy wybierać akcje o różnych tematach i różnym poziomie trudności.

3. Latanie jest lekkie, proste i przyjemne, póki się leci na wprost. W nocy raczej nie widać horyzontu (tylko sztuczny), więc

Night Raider



wiatraczki

wszelkie zakręty są utrudnione. Trzeba polegać na przyrządach. Jednoczesne manewrowanie i strzelanie jest praktycznie niemożliwe.

4. Grafika jest przeciętna. Na szczęście (dla autorów gry) rzecz dzieje się w nocy i nie trzeba dużo animować. Tu jakiś okręcik, tam ze dwa samoloty i to wszystko. Całkowicie nie ma elementów topograficznych. O dźwięku lepiej nie mówić.

5. Na początku najlepiej wybierać misje treningowe, nie wymagające starowania ani lądowania - te czynności są bardziej skomplikowane od zestrzelenia kilku anemicznych bombowców. Jeśli zaatakuje nas samolot, don't panic - nie zrobi nam wielkiej krzywdy.

3 - Jacek

Ocena: 1.8 Macha
Komputer: ZX Spectrum



X-29 Retaliator

1. Na dobrą sprawę Retaliator nie jest symulatorem, a strzelanką opartą o coś latającego. Realizm jest więc taki raczej cieniutki - przy ostrych zakrętach ekran powoli czernieje, a samolot traci prędkość aż do przepadnięcia. Otwarcie klap lub podwozia przy za dużej prędkości powoduje ich uszkodzenie - i to by było na tyle. Rakiety mogą nie trafić, mogą też nie zniszczyć celu (zwlaszcza, jak się próbuje rozwalić bunkier Sidewinderem).

2. Cala gra składa się z czterech części, każda z nich to kilkanaście misji - w pierwszej części treningowych, dalej coraz trudniejszych. Bez instrukcji jest raczej ciężko, zwłaszcza, że często nie wiadomo, co jest celem misji. Można sobie pomóc latając nad całym terenem i czekając, aż któryś z naziemnych celów wystrzeli w naszym kierunku rakietę - na ogół robi to tylko ten, którego musimy sami zlikwidować.

3. W powietrzu samolot zachowuje się bardzo przyzwoicie, czasem nawet za bardzo przyzwoicie. Z drugiej strony, pewne figury wykonuje się z dużym trudem, choć są jak najbardziej możliwe w rzeczywistości. Dotyczy to zwłaszcza odwróconej pętli (z lotu poziomego do góry nogami wajcha na siebie i czekamy - aż się wbijemy w ziemię, chyba że startujemy z naprawdę wysoka).

4. Grafika według dzisiejszych standardów dość cienka (EGA), ale ma swoje zalety - obraz jest bardzo klarowny i dzięki temu czytelny, bez żadnych udziwnień. Muzyki praktycznie brak. Coś gra jedynie podczas ustalania opcji, misji i uzbrojenia. W czasie samej gry wszystkie dźwięki (ostrzegawcze piski i wybuchy) idą z PC Speakera.

5. Nabijanie punktów polega na niszczeniu (po wykonaniu zadania) wszystkiego, za co są punkty. Trzeba uważać, bo za zniszczenie np. szpitala albo własnych obiektów punkty można stracić. W Zulu Alert nad Europą daje się nabić około 4600 punktów.

Dużą zaletą Retaliatora jest możliwość grania we dwóch, po kabelku.

(RS)

Ocena: 2.4 Macha
Komputer: PC
Robaquez



PODSUMOWANIE

Wszystko dobre, co się kiedyś wreszcie kończy, jak powiedział mąż do żony w dniu rozwodu. Przez trzy wydania TS katowaliśmy Was przeglądaniem latawców i wiatraczków.

Przyznam, że nasze ambitne plany przejrzenia prawie 40 symulatorów lotu okazały się nieprzystawalne do rzeczywistości - TS jeszcze nie ma 100 stron. Tak duża liczba gier wymagałaby poświęcenia jednego dobrego TS w całości, a tego mogliby nie przeżyć przeciwnicy symulatorów (są tacy!).

Zmieściła się więc niecała połowa, ale naszym zdaniem dobre i to. Chcąc jednak choćby częściowo się zrehabilitować proponujemy TOP - listę najbardziej odlotowych symulatorów. Elementy oceny były takie same, jak w całym przeglądzie. NIEZBYT WYSOKIE JURY (średnia wzrostu 178 cm) interesowało się realizmem lotu, ilością i jakością (trudność, różnorodność) scenariuszy, grafiką, muzyką i efektami dźwiękowymi.

Z braku miejsca prezentujemy tylko 10 pierwszych miejsc:

Latawce
1. TORNADO
2. FLIGHT SIMULATOR 5.0
3. B 17 FLYING FORTRESS
4. STRIKE COMMANDER
5. F15 III
6. ACES OVER EUROPE
7. WINGS
8. CHUCK YEAGER AIR COMBAT
9. RED BARON
10. HARRIER JUMP JET

Wiatraczki
1. GUNSHIP 2000
2. COMANCHE
3. GUNSHIP
4. LHX



Jednocześnie pogrążonych w żalu użytkowników symulantów chciałbym pocieszyć wiadomością, iż niejaki starszy oblatywacz Alex przeleciał właśnie (!) ostatnie dziecko Microprose'u (!) - F - 14. Wrażenia z tego wiekopomnego wydarzenia zamieści zapewne w następnym numerze. W nim również kolejny przegląd - tym razem symulatorów samochodów.

B - 17 Flying Fortress



1. Całkiem dobrze odzwierciedlona atmosfera lotu bombowcem. Czuje się, że jest to ciężka maszyna. Jeżeli włączysz najtrudniejszy poziom, z pewnością poczujesz, jak ciężko było załodze B - 17 podczas II Wojny Światowej.

2. Scenariusze polegają głównie na bombardowaniu lub fotografowaniu obiektów naziemnych. Na ogół sprowadza się to do cholernie długiego lotu w jedną stronę. Później szybka akcja nad celem i jeszcze dłuższy powrót do bazy. Powrót jest znacznie dłuższy, gdyż wtedy to musimy oganiać się od atakujących myśliwców wroga.

3. Prawdę powiedziawszy lot jest cholernie trudny z dwóch powodów: lata się bardzo, ale to bardzo powoli i ociężale oraz trzeba umieć działać na raz całą załogą. Wynika to z dużego wysiłku autorów gry, aby oddać realizm lotu.

4. Grafika wektorowa, doskonała. Możliwość widoku z wielu miejsc, nawet z samolotu wroga. Muzyka początkowa świetna, dźwięki podczas lotu dobre.

5. Aby osiągnąć sukces należy wykonywać misje w pełni. Oprócz celu głównego warto zrealizować także cel dodatkowy, oraz zestrzelić, jak najwięcej wrogich myśliwców. Im mniej funkcji będzie przejmował komputer, tym więcej będziesz zdobywał punktów. W trakcie nużącego lotu warto włączać opcję kompresji czasu.

EMILUS

Ocena: 3 Macha
Komputery: Amiga, PC, Atari ST



Aces over Europe



1. Zarówno start, lot, lądowanie, jak i przyrządy mogą być maksymalnie uproszczone lub dokładnie oddające rzeczywistość. Przy odpowiednich ustawieniach odczuwamy przeciągnięcia, oślepienie słońcem, mleko w chmurach, zacinanie się silnika, zderzenia powietrzne i inne rzeczy, też dość ważne. Nie ma jednak rozpadania się maszyn w powietrzu.

2. Możemy polatać od kwietnia 1994 do końca wojny lub wziąć udział w pojedynczej misji (np. bombardowanie mostu, konwoju statków, walka powietrzna przeciw asowi lotnictwa, wzięcie udziału w historycznej misji).

3. Lata się przyjemnie, a przy zredukowaniu realizmu nawet koncertowo. Oczywiście można w locie wysiąść z samolotu i obejrzeć go z boku. Właściwie nie zmieniło się wiele od czasów AOP (TS 1/22).

4. Grafika niezła. Nadal jednak denerwują, znane jeszcze z Red Barona, ząbki pojawiające się na horyzoncie przy wychyleniu na skrzydło. Muzyka nie lepsza niż w poprzednich częściach (tzn. dobra). To samo dotyczy efektów dźwiękowych.

5. Uwagi:

a) jeśli masz się zająć celami naziemnymi najpierw zainteresuj się tym, co się dzieje w powietrzu; inaczej możesz obudzić się z ręką w nocniku, gdy podchodząc do bombardowania rozstaniesz się z własnym ogonem;

b) jeśli dostałeś i wpadłeś w korkociąg staraj się nieco wyrównać i podejmij parę prób wyskoczenia ze spadochronem;

c) jeśli chcesz brylować i lubisz ryzyko wybierz słaby dywizjon; przeżywszy zostaniesz asem; w lepszych dywizjonach zestrzelenia będą łapali inni - ty będziesz zganiał przeciwników ze swego ogona.

d) staraj się nie atakować twarzą w twarz Messerschmittów (4x30 mm) i Mosquito (57 mm!) - można z tego wyjść z twarzą znacznie bardziej płaską niż przed atakiem.

Sir Haszak

Ocena: 2, 9 Macha
Komputer: PC





Flight Simulator Toolkit

No, moi panowie, tego to jeszcze nie było. Jak świat światem, do tej pory to programiści pisali gry, a gracze - grali. Jeśli, na ten przykład, chciałeś drogi graczu przelecieć się F16 to sięgałeś po odpowiedni produkt firmy Microprose i już. A jeśli chciałeś polecieć kukuruźnikiem, to... hmmm, chyba nic już nie robiłeś.

Czasy te minęły bezpowrotnie, dzięki firmie Domark. Jej Flight Simulator Toolkit pozwala nam zaprojektować samolot i świat w którym chcemy latać!

Cała historia rozpoczyna się pod Windows, w którym działają poniższe narzędzia. Pierwszą rzeczą jest zaprojektowanie świata. World Editor daje możliwości zmiany ukształtowania terenu - możemy dosypywać "ziemi" i robić wykopki, możemy też uruchomić specjalną procedurę "fraktalizującą" kawałek terenu. Potem umieszczamy na mapie obiekty - domy, pasy startowe, samoloty, działka, co kto chce. Jeśli nie znajdziemy jakiegoś elementu w bogatej bibliotece, możemy sami go zaprojektować. Każdemu obiektowi przypisujemy określone zachowanie (np. samoloty mają się poruszać), a na koniec włączamy widok perspektywiczny i napawamy się swym dziełem.



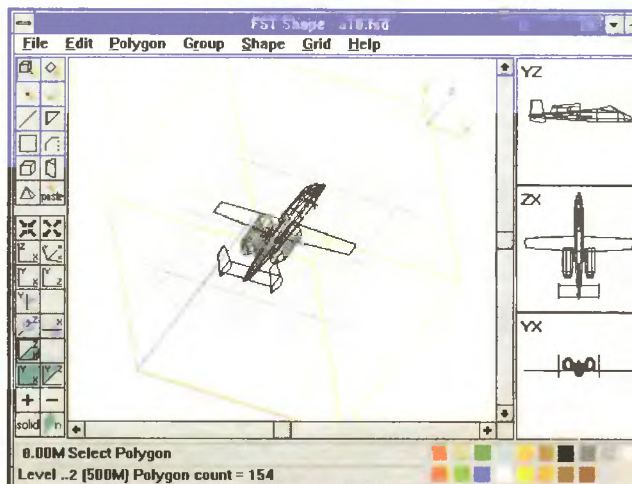
Teraz przechodzimy do rzeczy najważniejszych, czyli naszego samolotu. Najpierw ustalamy jego sylwetkę i parametry aerodynamiczne (np. prędkość). Ustawiamy też takie szczegóły, jak liczba silników, rodzaj podwozia itp. Następnie uruchamiamy edytor kokpitu. Przygotowany wcześniej za pomocą jakiegoś programu graficznego wygląd deski rozdzielczej uzupełniamy wskaźnikami - analogowymi bądź cyfrowymi. Każdemu z nich możemy przypisać jedno z wielu możliwych wskazań - np. szybkość, wysokość, wskazania ILS, ciśnienie oleju itd.

Pozostaje jeszcze tylko ustalenie kolorystyki krajobrazu, poczym wychodzimy z Windows i uruchamiamy FS-a. Nic tylko latać!!!

Firma Domark pomyślała też o tych, którzy lubią projektować jedynie czasami. Wraz z grą sprzedawane są "opisy" odrzutowca i samolotu sportowego (tak na oko Cessny Skylane), dostępny jest też scenariusz wojenny - nic tylko strzelać... Cóż dodać więcej, szalejcie panowie (i panie), może uda się wam przelecieć Irydą.

Alex & Gawron





SPEED RACER

Niestety, od jakiegoś czasu nie oglądamy już kreskówek - może za wyjątkiem królika Bugsa, Smurfów, Gumisiów, Magilli Gorilli i Misia Yogi, co czasami nie wychodzi nam na zdrowie. Na przykład wtedy, gdy trzeba odkryć, skąd właściwie wzięła się fabuła jakiejś gry. Nie inaczej jest ze "Speed Racerem" - na kilometr czuć, że jest on oparty na motywach filmu animowanego, jakiego jednak - nie umiemy Czytelnikowi odpowiedzieć...

Cóż, nie to jest jednak najważniejsze. Otóż najważniejsze jest, że wielbiciele "Lotusów" i "Crazy Carsów" mają kolejną okazję poszaleć w podobnej stylem grze, ładnie zrobionej i wzbogaconej w porównaniu z tzw. standardem.

Jak się już domyśliliście, "Speed Racer" jest grą samochodowo - wyścigową z gatunku tych, co wzięły rozbrat z rzeczywistością i wolały dostarczać graczowi przyjemności w postaci samochodziku widzianego z góry i niekoniecznie przestrzegającego praw logiki i fizyki. Zacznijmy jednak od początku. Na początku jest intro - takie sobie. Potem wybieramy samochodzik. Jeżeli ktoś chce być dobrym dobrym bohaterem i prowadzić pojazd szybki, wyposażony w wiele systemów ulatwiających jazdę, chroniących przed atakiem ze strony innych uczestników wyścigu, niech wybierze "Macha 5". Wszyscy obdarzeni instynktami zabójców, pragnący być nieco gorszymi dobrymi bohaterami i mieć wóz dobrze uzbrojony niech wybiorą "Shooting Stara". Dalej czeka nas wybór wyścigu - kolejność nie jest zbyt istotna. Kolejna ważna chwila: kupno gadgetów. Mamy na nie cztery zaczepy: na pierwszym zamontowane są rozmaite odbijacze unoszące nasz pojazd w powietrze na czas jakiś, na drugim - dodatkowe silniki odrzutowe robiące wiadomo co. Na trzeci i czwarty wrzucamy rozmaitości: działka, miny, ramiona hydrauliczne, gwoździe do przebijania opon, piły usuwające przeszkody itd. Wszystkie te urządzenia mają ograniczony czas działania i uruchamiane są przez naciśnięcie odpowiednich klawiszy, które możemy sobie zdefiniować.





Wreszcie zaczyna się wielki wyścig. Poza przeciwnikami na trasie możemy spotkać jeszcze inne pojazdy: samochody gangsterskie (można dostać kulkę) oraz inne tałatajstwo, które nie wiedzieć czemu pałęta się po drogach zamiast siedzieć w domu. Do tego dochodzą jeszcze przeszkody terenowe (po trafieniu w nie prędkość naszego pojazdu spada do zera) i przelatujące awionetki urządzające bombardowania dywanowe drogi. Sama jazda jest nieco dziwna, droga wąska a samochody nadmiernie szerokie, ale można się przyzwyczaić. Oczywiście przeciwników traktujemy uzbrojeniem, zaś nad przeszkodami terenowymi staramy się przelatywać.

"Speed Racer" to naprawdę fajna gierka, którą warto polecić każdemu, kto lubi sobie pojeździć (a kto nie lubi?). Dodatkowymi jej atutami są znakomita grafika, przyjemna, choć niekiedy szwankująca animacja, fajna muzyka i sporo mówionych (nawet przez głośnik!) tekstów. O czym informują, życząc kolejnego szalonego odjazdu.

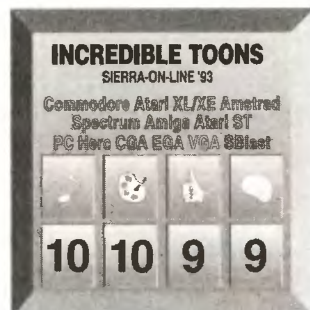
Alex & Gawron







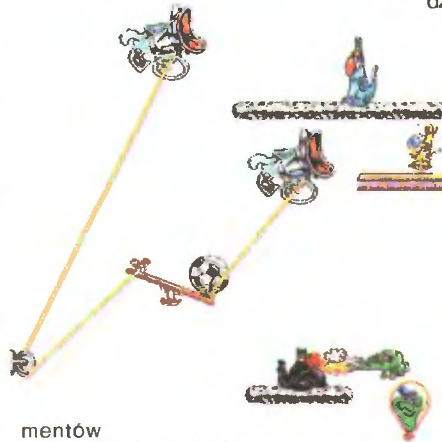
toons



Jakże miło spędzaliśmy czas tłukąc na swoich computrach w Incredible Machine. Teraz znowu przyszły spokojne czasy dla joya. Biedna nasza myszka tym razem musi uporać się z Incredible Toons. Co tu dużo mówić. Jesteśmy we wspaniałym świecie zabawek oraz domowego zwierzyńca (Alieny).

Głównymi bohaterami gry są: kot AL oraz mycha SID, którym musimy pomóc we wzajemnej eksterminacji oraz wyżywaniu się. Ale aby im pomóc musimy przejść aż 100 leveli składających się z czterech poziomów trudności - od przedszkolaka do Einsteina (Nie wiem, czy jestem cienki Bolek, ale wysiadłem w połowie 4 poziomu trudności tj. na 80 levelu). Tak jak w poprzedniej grze mamy tu opcje: SAVE i LOAD, występuje bogate menu dźwięku oraz możliwości tworzenia własnych plansz. W czasie gry na danym levelu możemy uaktywnić specjalne menu akcji. Ale tu myszka wszystko powie za mnie (za drobną opłatą).

Znacznej zmianie uległa w grze liczba przedmiotów do wykorzystania. Jest ich o wiele więcej niż w Incredible Machine. Mamy tu asortyment żywności do żżarcia przez naszych bohaterów tj. sery, banany, kaszany, ryby, gumy itp. (mniam. mniam). Jest wiele rodzajów piłek, podestów, zapadni. Zwiększyła się także liczba elementów mechaniki precyzyjnej (hę?) i napędzanych siłą mięśni. Zwierzyniec przypomina istne Zoo - są tu słonie, kury, mrówy, nawet smoki. No i oczywiście kocur z mychą.



Grafika w grze jest na wysokim poziomie (wręcz cukierkowa). Lud posiadający Sound Blastera lub inną, dobrą kartę muzyczną, będzie zachwycony wydobywającą się z głośnika muzyką i innymi efektami dźwiękowymi. Brak dźwięku na PC - Speakera! Gra zajmuje ok.3.5 MB na twardym, nie pogardzi też pamięcią EMS (ok.300 Kb).

A teraz wiadomość dla nie znających poprzedniczki Incredible Toons. Jest to typowa gra logiczna, lecz nie zrażajcie się łamacze joysticków - I. T. jest grą bardzo śmieszną. (HIHIHIHI!!)

No dobra, to już chyba koniec przygód misia kolaboranta.

Padnięcia myszejdy oraz jak najwięcej ocen pionowych w szkole (Nie bijcie! Żartowałem!) z nowom godm 3456 życzy Wam wierny:

ZBIECHU
(dla niektórych - EINSTEIN)

PLEXUS



Odbijanie piłki o ścianę jest działalnością o tyle przyjemną, co nieużyteczną. Ostatnio miałem okazję strawić trochę czasu na tej taniej rozrywce dzięki firmie Kronos Software z Gdanska, która przesłała nam swój pierwszy produkt - Plexusa.

Według legendy, nie najwyższych zresztą lotów (okolice lotu koszącego), trzeba się dobrać do miasta Maaw znakomicie ufortyfikowanego, w którym Zli przygotowują broń. Na szczęście nie umiem czytać, więc przeszedłem do gry. Znajomość legendy wcale w niej nie pomaga, a nieznajomość wcale nie przeszkadza, o czym lojalnie ostrzegają autorzy.

Sama gra wygląda całkiem przyjemnie. W średnio odżywionej VGA masz za zadanie zbić klocki z kolejnych plansz. Gdy piłka jest w ruchu, z góry spadają przedmioty ułatwiające, bądź utrudniające odbijanie piłeczki. Wraz z pokonywaniem kolejnych poziomów pula przedmiotów zwiększa się. Również klocki różnią się między sobą. Prócz zwykłych możemy znaleźć takie, które należy zbić dwa razy oraz klocki odrastające.

Minusem Plexusa jest niestety brak muzyki, bowiem trudno nazwać muzyką generowane pseudolosowo dźwięki wydobywające się głośniczka.

Zaletami - niska cena i czytelne ikony spadających przedmiotów (z wyjątkiem imadła, mylonego z samolotem lub rybą).

Palcjusz







BUBBA'N'STIX





Tego ranka Bubba, dostawca, jechał do ZOO z pełnym ładunkiem zwierzątek. Słońce miło grzało, leniwie przemykając pomiędzy chmurami. Nic nie wskazywało na to, że coś zaraz się stanie. Nagle jak coś nie błyśnie, jak nie grzmotnie... Gdy Bubba doszedł do siebie, zorientował się, że jest gdzieś, gdzie jeszcze nigdy nie był. Został przeniesiony na inną planetę i musi sobie radzić, bo inaczej kiepski jego los. Na szczęście znalazł przyjaciela, którym jest Stix. Jego nowy znajomy to niecodzienna postać, gdyż jest to żywy patyk. Potrafi: mówić, latać, uśmiechać się, uderzać i jeszcze kilka innych rzeczy. Pokrótce można określić go jako kij - samobij. W myśl zasady, że "wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej", Bubba postanawia wrócić na Ziemię. Niestety nie jest to takie proste. Zanim dojdzie do sceny końcowej będzie musiał jeszcze dużo przejść i wiele razy prosić o pomoc Stixa.

POZIOM 1

Pierwszą strefą jest tajemniczy las, w którym roi się od krzaków morderców oraz podstępnie obserwujących Cię drzew. Poziom nie jest trudny, ale w kilku miejscach początkujący gracz może sobie nie poradzić. Należy używać wtedy Stixa, wkładając go do odpowiednich dziur lub podważając kamienie.

POZIOM 2 (461DW4?THL)

Więzienie, do którego zostałeś wtrącony. Przemieszczaj się po terenie przy pomocy teleportów, dziur wentylacyjnych oraz wind.

POZIOM 3 (XXBN7M8XT6)

Wnętrze wulkanu jest kolejnym obszarem, który musisz pokonać. Wszędzie wokół wrze gorąca lawa (unikaj stykania się z nią). Próbuj przeskakiwać niebezpieczne tereny oraz skakać z kamień na kamień.

POZIOM 4 (ZCBZDZ!NXX)

Po gorącej lawie zimna woda. Dotarłeś do akweduktów, gdzie czeka na Ciebie sporo zamkniętych przejść. Otwieraj je, używając przełączników. Niektóre z przycisków, służą do spuszczania lub napuszczania wody.

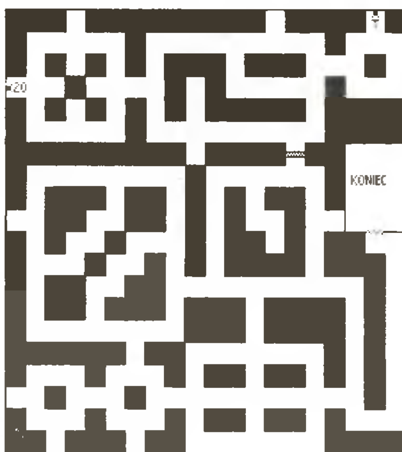
POZIOM 5 (C8XQ7WHYXZ)

Poziom ostatni to dworzec statków kosmicznych. Pełno różnego rodzaju strażników, zabezpieczeń i innych problemów. Musisz używać głowy, no i Stixa, aby ukończyć ostatni już poziom. Teraz tylko animacja końcowa i odlot na Ziemię.

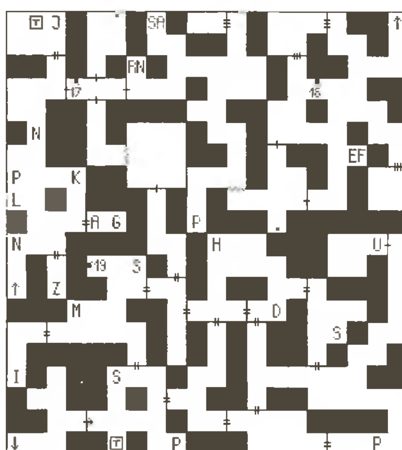
Gra jest wspaniałą platformówką, w której trzeba sporo myśleć. Grafika, jeżeli chodzi o animacje i humor, jest doskonała. Wspaniała gra, dawno nie grałem w tak dobrą.

EMILUS

Mapy przygotował Adrian Walczyk.

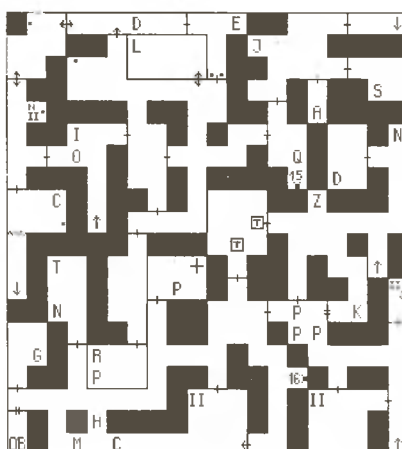


KONIEC



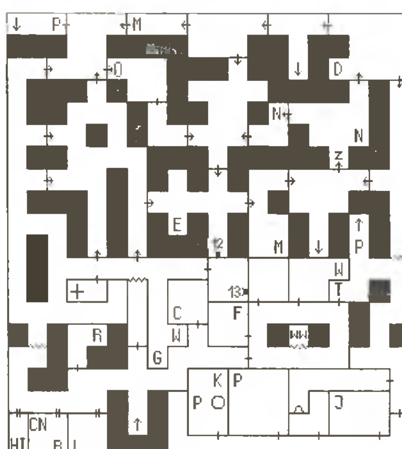
A - APTECZKA
D - KSIĄŻKA
E - KARNISTER
F - NARZĘDZIA MECHANICZNE
G - SZTYLET
H - KAMIEŃ Z KRZYŻEM
I - RÓŻDŻKA
J - JEDZENIE
K - KLUCZ
M - MAGICZNY KRYSZTAŁ
N - NABOJE
P - NOTATKI
R - M16
S - ZATRUTE JEDZENIE
U - METEORYT
Z - PŁASZCZ

PODZIEMIA POZIOM 3



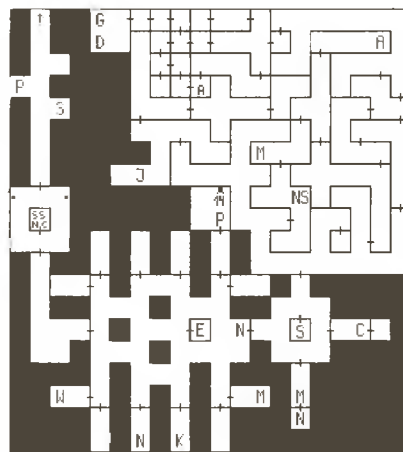
A - APTECZKA
B - MEDALION
C - CZARY
D - KSIĄŻKA
E - KADZIDŁO
G - GARNEK
H - MIECZ
I - KAMIEŃ
J - JEDZENIE
K - KLUCZ
L - LIŚĆ
M - MAGICZNY KRYSZTAŁ
N - NABOJE
O - NAPÓJ
P - NOTATKI
Q - MASKA
R - REVOLVER
S - LUSTERKO
T - TABLICA 'MAYAN JADE EFFIGU'
Z - ZAPAŁKI

PODZIEMIA POZIOM 2



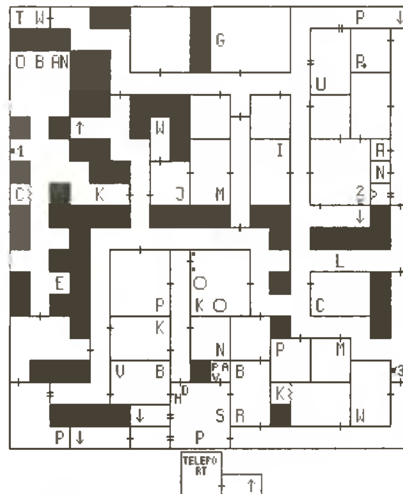
B - BATERIE
C - CZARY
D - DZBANEK JAPOŃSKI
E - KSIĄŻKA
F - NÓŻ
G - TABLICZKA 'EYE OF ABHOMET'
H - KARNISTER
I - KAMIEŃ
J - JEDZENIE
K - KLUCZ
L - NARZEDZIA ELEKTRONICZNE
M - MAGICZNE KRYSZTAŁY
N - NABOJE
O - OLIWA
P - NOTATKI
R - STRZELBA
T - TECZKA NA NOTATKI
W - WODA ŚWIĘCONA
Z - KAWAŁEK METALU

PODZIEMIA POZIOM 1



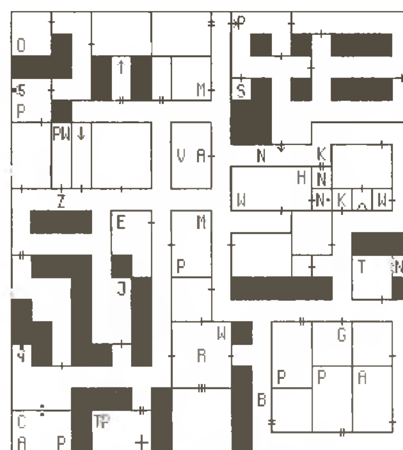
A - APTECZKA
C - CZARY
D - KSIĄŻKA
E - PIŁA SPALINOWA
G - NASZYJNIK
J - JEDZENIE
K - KARNISTER
M - MAGICZNE KRYSZAŁY
N - NABOJE
P - NOTATKI
S - SAKIEWKA
W - WODA ŚWIĘCDNA

MAUZOLEUM



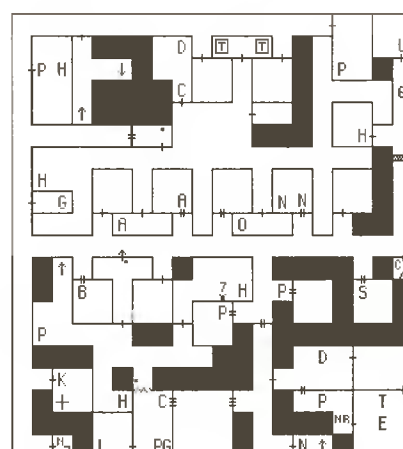
A - APTECZKA
B - BUTELKA
C - CZARY
D - LIST
E - POGRZEBACZ
G - GŁOWA
H - WAZA
I - KAMIEŃ Z KRZYŻEM
J - JEDZENIE
K - KLUCZE
L - LATARKA
M - MAGICZNE KRYSZTAŁY
N - NABOJE
O - KOŚĆ
P - NOTATKI
R - REVOLVER
S - STATUŁA
T - SAKIEWKA
U - NARZĘDZIA MECHANICZNE
V - KASETA VIDEO
W - WODA ŚWIĘCONA

PARTER



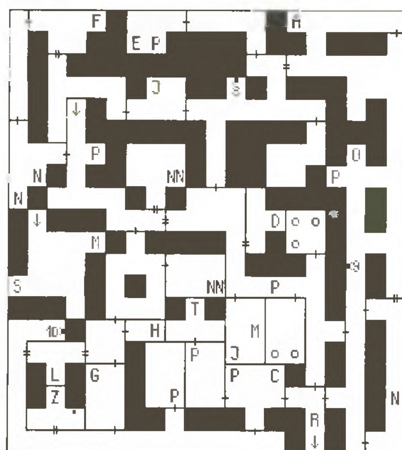
A - APTECZKA
B - KIJ
C - CZARY
E - KAMIZELKA
G - KRYSZTAŁ
H - KSIĄŻKA
J - JEDZENIE
K - KLUCZE
M - MAGICZNE KRYSZTAŁY
N - NABOJE
O - OLIWA
P - NOTATKI
R - REVOLVER
S - STATUŁA
T - TECZKA NA NOTATKI
V - VIDEO
W - WODA ŚWIĘCONA

PIĘTRO 1



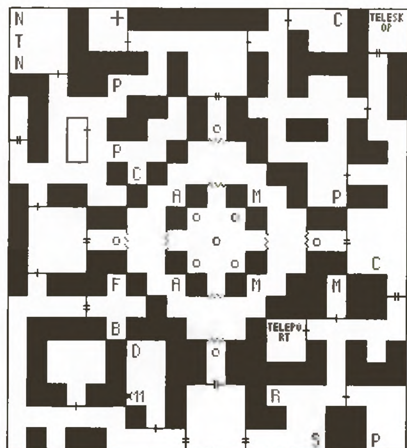
A - APTECZKA
B - BATERIE
C - CZARY
D - KSIĄŻKA
E - RĘKA SŁAWY
G - GAŚNICA
H - MONETY CHIŃSKIE
J - JEDZENIE
K - KARTA DO DRZWI
L - LAMPA
N - NABOJE
O - OPASKA NA GŁOWĘ
P - NOTATKI
R - PISTOLET
S - STATUŁA
T - PILOT
U - GRZYBY

PIĘTRO 2



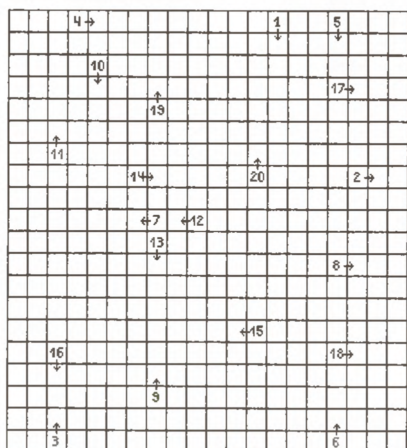
A - APTECZKA
C - CZARY
D - LANCA
E - MASKA DEMONA
F - FIGURKA
G - GWIAZDKA
H - NASZYJNIK
J - JEDZENIE
L - MIECZ
M - MAGICZNE KRYSZTAŁY
N - NABOJE
O - OLIWA
P - NOTATKI
R - KARABIN
S - SERCE
T - TARCZA
Z - ZBROJA

PIĘTRO 3



A - APTECZKA
B - BATERIE
C - CZARY
D - MAGNETOFON
F - FUJARKA
M - MAGICZNE KRYSZTAŁY
N - NABOJE
P - NOTATKI
R - CZASZKA
S - UBRANIE
T - TABLICZKA 'DEMON MASK'

ŚWIĄTYNIA



1-3 - parter
4-5 -1 piętro
6-7 -2 piętro
8-10-3 piętro
11 -świątynia
12-13-1 podziemia
14 -mauzoleum
15-16-2 podziemia
17-19-3 podziemia
20 -koniec

OTCHŁAŃ

The Legacy

W starych domach Nowej Anglii jest coś tajemniczego. Są ciemne, ponure, a jednocześnie dostojne. Gdy wieje wiatr słychać w nich skrzypienie i pojękiwanie, tak jak gdyby budziły się do życia jakieś straszliwe siły...

Nic zatem dziwnego, iż jeden z takich domów, siedziba rodu Winthropów, został wybrany przez siły piekielne na przyczółek inwazji na Ziemię. Wszystko zaczęło się już dawno, w XVIII wieku, jednakże dopiero ostatnio udało się zabić wszystkich członków rodu. Bramy są już prawie otwarte i Belthegor - władca ciemności, niedługo przybędzie...

Ty, ostatni Winthrop, dostajesz w spadku ten dom. Drżąc z podniecenia przyjeżdżasz doń w ciemny burzliwy wieczór. Wchodzisz... lecz nagle drzwi zatrzaskują się za Tobą. Będziesz teraz musiał walczyć o własne życie. Jeśli nie pokonasz Belthegora, wkrótce cały nasz świat zostanie opanowany przez zło. Wielka to odpowiedzialność...



Tak właśnie rozpoczyna się gra Legacy firmy Microprose. Rzec by można - zwykła "role playing". Jednak jej twórcom udało stworzyć się prawdziwie rewelacyjną atmosferę, powodującą, że podczas gry rzeczywiście będziemy się bać.

Przede wszystkim kierujemy jednym bohaterem, co pozwala nam łatwo identyfikować się z nim. Jest to cecha charakterystyczna większości horrorów jako takich - samotny człowiek przeciwko wrogim mu siłom (vide "Alone in the Dark"). Doskonałe wrażenie sprawia grafika. Każde piętro domu wygląda inaczej, jedne są wyłożone boazerią, inne zaś to kamienne piwnice. Wszystkie postacie, które możemy spotkać są naprawdę perfekcyjne - wydaje się, iż potworom ślina cieknie z pyska. Dźwięk również opracowywany był przez profesjonalistów. Nie jest nachalny, jak w niektórych grach, zamiast tego tworzy delikatny podkład wzmagający jeszcze atmosferę grozy.

Microprose eksperymentowała też z "interfejsem użytkownika". W efekcie wszystko (zawartość kieszeni postaci, strzałki służące do jej przemieszczania, obraz widziany jej oczyma itd) wyświetlane jest w okienkach, które możemy dowolnie przesuwać i skalować. Szczególnie efektowna zrobiono możliwość zmiany rozmiaru okna "widoku". Możemy je rozciągnąć na przykład na cały ekran!

Sam system role - playing skonstruowano w sposób dosyć standardowy. Postać walczyć może bronią białą i palną, korzystać też może z czarów. Siły regenerujemy jedząc i śpiąc, energię "magiczną" wyciągamy z kryształów, zaś inne wskaźniki podwyższamy dowolnie używając punktów doświadczenia.

Zamieszczone obok mapy umożliwiają w zasadzie ukończenie gry (należy ona bowiem stanowczo do rodzaju - zbierz wszystkie przedmioty), jednakże dla osób zupełnie o drewnianych rękach podamy garść wskazówek.

Przede wszystkim należy zaopatrzyć się w walizkę. Osłonę statuetki na parterze rozpijamy jakimś ciężkim przedmiotem. Do organów należy włożyć kartkę z nutami (otworzy się przejście) i przeszukać ołtarz. Duchy na I piętrze niszczymy podpalając obraz. Drzwi oznaczone numerem 7 otworzą się, gdy przejdziemy przez te z numerami 1 - 6 w odp. kolejności. W Asylium zabijamy wariatkę i zakładamy jej fartuch - pozwoli to przejść przez barierę. Pilotem, który wypadnie z szafki w jednym pokoju możemy otworzyć wszystkie drzwi na tym piętrze. W muzeum kładziemy na swoje miejsca Hand of Glory, Funeral Urn, Metal Crescent (uzupełnimy nim brakujący kawałek znaku). Umieszczamy na swoich miejscach plakietki muzealne i figurki bożków. Do obrazu na parterze wtykamy zielony kryształ - otworzy się przejście. Za nim jest grobowiec egipski. W nim otwieramy komnatę wrzucając Chineese coins w odpowiednie sloty, potem zaś wrzucamy je do kadzideł. Potwora, który się pojawi (Karcist) wykańczamy. W mauzoleum zabieramy Golden Torc of Gothula - drzwi otwierają się, gdy wszystkie szkielety będą nieżywe (możemy pomóc sobie Leather Pouchami). Na



dok. na str. 34



Quest

Oto trzecia część przygód bohatera krainy Spielburg, księcia Sharpeiru. Tym razem musi on przywrócić pokój w krainie zwanej Fricaną oraz wygnać z niej wstrętne demony.

Po pokonaniu złego Czarnoksiężnika nasz bohater został mianowany Księciem miasta Sharpeir i odesłany do Tarny, stolicy Fricany. Wezwała go tam Kreesha, członkini Rady Liontaurów. Poinformowała go o napaści demonów na Tarnę i zwiastunach wojny między plemieniem wojowniczych Simbani a Leopardmenami władającymi potężną magią. Jego zadaniem oczywiście było przywrócenie pokoju i wygnanie demonów.

Na początku kilka uwag ogólnych:

1. Opis dotyczy postaci Wojownika.

2. Aby mieć większe zdolności, dobrze jest odczytać zapamiętaną postać z Quest for Glory I lub Quest for Glory II - jeżeli skończyłeś którykolwiek z nich.



3. Jeżeli spotkasz potwora, nie walcz z nim od razu, lecz rzucaj sztyletami - chyba że twoja zdolność rzucania wynosi 300.

4. Jeżeli zabijesz dinozaura, weź jego róg.

5. Od każdego zabitego Croca, Leopardmena czy Jaskiniowca bierz forsę.

6. Nie każde wydarzenie przedstawione w opisie koniecznie musi się zdarzyć w danym momencie, np. miodowego ptaszka można spotkać w każdej chwili, nie zawsze opowiadacz będzie stał przy klatce, itp. Należy wtedy znaleźć w opisie daną sytuację i wykonać odpowiednie czynności.

A teraz do dzieła. Zwiedzanie Tarny nasz bohater rozpoczął od bazaru, chcąc zaopatrzyć się w niezbędne rzeczy. Lecz okazało się, że aby coś kupić, musi wymienić pieniądze na tutejszą walutę. Kiedy doszedł do kantoru, zobaczył uciekającego złodzieja. Pobiegł za nim i pomógł miejscowej policji go schwytać. Został wezwany do sądu, gdzie obejrzał proces złodzieja, a potem poproszono go przed oblicze króla Rajaha. Po krótkiej rozmowie wyszedł.

Jeszcze raz poszedł do kantoru, gdzie tym razem bez przeszkód wymienił pieniądze. Zaczął chodzić po bazarze, i kupować różne rzeczy, z każdym handlarzem targując się o cenę. Kupił 5 skór zebry, 1 skórzany bukłak na wodę, 3 porcje owoców, 10 sztyletów do rzucania, 1 długi sztylet do walki, 1 dzidę, 1 przyrząd do rozniecania ognia, 1 słoik miodu, 1 słoik oliwy, 1 linę, 3



suszone ryby, 1 sznur koralików, 1 ozdobny płaszczyk. Ze zdziwieniem stwierdził, że kalbowi sprzedającemu mięso można zaproponować tylko 1 common za porcję i on nadal będzie najszczęśliwszym kalbem na świecie. Kupił więc 100 porcji i wrócił do sprzedawcy miodu. Porozmawiał z nim o pszczołach i miodowym ptaszku. Poszedł teraz do katty (futrzatego zwierzątka podobnego do kota) siedzącego przed sprzedawcą mięsa i dał mu liścik od Shemy. W jego stoisku postanowił kupić drewnianego leoparda, lecz ten, uradowany, dał mu go za darmo. Żebrakowi grającemu na bębnach dał 10 commonów.

Po skończonych zakupach udał się do najwyższego punktu miasta - świątyni. Tam podszedł do ołtarza i wysłuchał zrzędzenia kapłana oraz mowy Boga. Później zszedł do gospody i usiadł na wolnym miejscu. Długo rozmawiał z kelnerką, a następnie zamówił mięso.

Po skończonym posiłku poczytał notatki wiszące na ścianie. Potem udał się do apteki, gdzie ze śmiesznym człowieczkiem pogadał o Dispel Potion. Kupił 3 Cure Pills.

Teraz mógł już opuścić miasto. Na sawannie udał się do dziwnego układu kamieni. Ujrzał tam latające małpki, które bawiły się z wystającymi z ziemi mackami. Uznał, że nie ma tu nic ciekawego i opuścił to miejsce. Zaraz jednak coś go tknęło i wrócił. Ujrzał małą małpkę, która zaplątała się w macki. Rzucił w największą mackę sztyletem i małpka wróciła do swoich.

Znowu wyszedł i wszedł. Na półce skalnej zobaczył opal i owoc winogron. Wziął je i wyszedł jeszcze raz. Wkrótce zapadła noc.

Zmęczony bohater ułożył drwa na ognisko, zapalił je za pomocą żółtego pudełeczka i poszedł spać. W nocy zbudził go dziwny hałas. Okazało się, że mała fioletowa ziemna świnka chce z nim pogadać. Po dłuższym gawędzeniu powiedział śwince "do widzenia" i spał dalej.

Następny dzień spędził na polowaniu na stwory sawanny. Ubił parę Croców, mrówek i dinozaurów. Później wrócił do miasta, aby nie spóźnić się na spotkanie u króla. Po mile spędzonej nocy został wezwany przed oblicze Rady. Przysiągł, że postara się służyć dobru Fricany za wszelką cenę i porozmawiał z królem. Potem wraz z Rakeeshem poszedł do wioski Simbani.

Po długiej wędrówce rozmawiał z ich wodzem i prosił o pokój.

Lecz Laibon nie dał się przekonać i powiedział, że pokój będzie tylko wtedy, kiedy Leopardmeni oddadzą Simbanim skradzioną Dzidę Śmierci. Po skończonej rozmowie udał się wraz z Rakeeshem do domu Uhury, kobiety - wojownika, któ-



for Glory III



ra przybyła z nimi z Sharpeiru.

Porozmawiał z nią o Dzidzie Śmierci, a potem poszedł do swojej chatki. Tam przed snem rozmawiał z Rakeeshem. Następnego dnia poszedł do północnej części wioski, gdzie pogawędził z Yesufu, synem wodza, a potem zagrał z nim w grę zwaną Awari. Po tej miłej rozrywce skierował się na wschód, gdzie zobaczył coś w rodzaju kładki. Kiedy chciał na nią wejść, pojawiła się Uhura, która oznajmiła mu, że tutaj wojownicy ćwiczą utrzymywanie równowagi i trenują się przed inicjacją. Nasz bohater wszedł więc na kładkę i dzielnie po niej przeszedł. Potem Uhura pokazała mu, jak można na kładce walczyć. Wszedł jeszcze raz na kładkę i zaczął trenować. Kiedy już mu się to znudziło, wrócił do swojego domku i odpoczął trochę. Potem jeszcze raz wrócił na kładkę. Tym razem Uhura zaproponowała mu wspólny trening. Zgodził się chętnie i ku swemu zdumieniu spokojnie z nią wygrał. Po tej lekcji odpoczął sobie i poszedł na zachód, gdzie wojownicy ćwiczyli się w rzucaniu dzidami. Porozmawiał z Uhurą i porzucał trochę.

Po mile spędzonym dniu wyszedł z wioski i skierował się do małego jeziorka na południu. Napił się wody i napełnił dwa bukłaki. Potem odpoczął i przespał się. Następnego dnia udał się na wschód, do dżungli. Na mapie ujrzał duże drzewo, które tak go zaciekawiło, że poszedł w jego stronę. Po przyjściu na miejsce ujrzał ścieżkę, po której zaczął się wspinać. Na górze skierował się do sali po prawej stronie. Zobaczył tam magiczną kulkę - strażników Matki. Po chwili zaczęli z nim rozmawiać. Zapytał ich o dar, a potem o perłę. Po chwili na ziemi zbłysnął krąg pereł, z których jedną wziął dla siebie. Wyszedł z sali i skierował się do drugiej, leżącej po prawej stronie. Tam wszedł na platformę i wylał wodę z bukłaka. W zamian za to otrzymał Dar. Zszedł na dół i pochodził trochę po dżungli, przy okazji ubijając parę latających kobr i Leopardmenów. W nocy zapalił ognisko i przespał się. Następnego dnia poszedł jeszcze bardziej na wschód. Znalazł tam uwięzioną małpkę, którą uwolnił. Pochodził trochę po dżungli, ubijając parę robaków - demonów i jaskiniowców. Po podróży wrócił do wioski. Ponudził się do następnego dnia, przespał się i poszedł do miejsca, gdzie stała klatka. Zastał przy niej opowiadacza bajek, z którym trochę pogadał. Później poszedł trenować się w rzucaniu dzidą. Pojawiła się Uhura, która zaproponowała lekcję. Zgodził się i rzucając celnie wygrał. Uhura powiedziała mu, że teraz może pójść do wodza i dać mu róg dinozaura - jest gotowy do inicjacji.

Lecz on uważał, że potrzeba mu jeszcze dużo treningu i postanowił udać się do dżungli polować na potwory (i dinozaura). Po drodze poszedł pograć w Awari, lecz okazało się, że Yesufu teraz pilnuje Leopardmena złapanego przez Simbanich w klatkę. Porozmawiał z nim trochę. Poszedł teraz do wodza i zapytał się o więźnia oraz magiczny bęben. Te rozmowy spowodowały zmianę jego planów. Postanowił najpierw wydusić od więźnia potrzebne informacje.

Zagadnął go, lecz Leopardmen nie chciał mówić. Nie mając więc żadnego innego pomysłu, poszedł do Tarny. Po drodze spotkał miodowego ptaszka. Poszedł za nim do gniazda pszczół. Wylał miód na ziemię i odszedł w bok. Ptaszek sfrunął z drzewa i zaczął jeść. Bohater spłoszył go i wziął piórko, które zostało na ziemi.

Do miasta doszedł w nocy. Udał się na bazar, gdzie spotkał złodzie-

QUEST FOR GLORY III
SIERRA-ON-LINE '93

Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast

7	9	9	8



ja. Ulitował się nad nim i dał mu trochę jedzenia. Potem poszedł do gospody. Ujrzał dwa wolne miejsca i na jednym z nich usiadł. Podeszła kelnerka, która oznajmiła mu, że drugie miejsce zarezerwowane jest dla jedynego żyjącego uczestnika misji pokojowej do Leopardmenów. Zamówił mięso. Kiedy kelnerka odeszła, pojawił się ów człowiek. Bohater porozmawiał z nim trochę, lecz ten po paru zdaniach zrezygnował z rozmowy. Po skończonej kolacji nasz wojownik udał się na spoczynek. Następnego dnia poszedł do apteki, gdzie dał człowieczkowi owoc winogron, Dar. wodę i piórko miodowego ptaszka. Ten oznajmił mu, że zrobi "dispel potion" w ciągu jednego dnia. Bohater wyszedł więc z miasta i do wieczora mordował potwory. Noc spędził śpiąc przy ognisku. Rano poszedł do apteki, gdzie kupił dispel potion, a potem udał się do świątyni. Dał Perłę Strażników Bogu i ukazała mu się wizja. Wybrał kolejno: serce, pięść i miecz, na każde z pytań udzielając odpowiedzi nr 4. Po Boskim sądzie wrócił do wioski Simbanich. Na miejscu był w nocy, więc przespał się w swojej chatce. Poszedł do więźnia, którego pilnowała Uhura. Rzucił dispel potion w Leopardmena i ten przemienił się w piękną dziewczynę. Porozmawiał z Uhurą o cenie i udał się do wodza. Powiedział mu o tym jak przemienił więźnia i zapytał o cenę.

Wódz odpowiedział, że aby wykupić dziewczynę musi zostać jej mężem i zapłacić pięcioma skórami zebry, płaszczem i dzidą, lecz może to zrobić tylko wtedy, gdy zostanie wojownikiem Simbani. Wrócił więc do swoich poprzednich planów i poszedł do dżungli mordować potwory.

Po 10 dniach tego treningu wrócił do wioski. Przybył tam wieczorem. Na placu zobaczył tłum ludzi, słuchających opowiadań starego opowiadacza. Przyłączył się do nich, a po skończonym wiecu poszedł spać. Następnego dnia powiedział wodzowi, że jest gotowy do inicjacji i dał mu róg dinozaura. Podczas inicjacji myślał logicznie i zamiast siłą pokonywał przeszkody rozumem. Wygrał wszystkie konkurencje oprócz biegania, w którym nie miał szans z bardziej wyćwiczonym Yesufu. Po tej ciężkiej próbie siły wezwano go przed oblicze wodza, który powiedział, aby bohater wybrał sobie jakiś prezent. Ten oczywiście poprosił o Magiczny Bęben. Po otrzymaniu tego podarku jeszcze raz poszedł do wodza. Tym razem powiedział, że chce ożenić się z dziewczyną i zapłacił tyle, ile było trzeba. Poszedł teraz do niej, chcąc ją uwolnić, lecz Uhura powiedziała, że najpierw musi dać jej trzy dary: piękności, przyjaźni i prawdy. Bohater więc obdarował więźnia sztyletem, koralikami i drewnianym leopardem. Mimo to ona nadal nie chciała być jego żoną. Postanowił ją wypuścić, ale Uhura powiedziała, że ona może jednak go polubić. Poczekał więc, aż klatki pilnować będzie strażnik i wtedy uwolnił dziewczynę, która zaraz uciekła. Nie chciał jednak w ten sposób tracić żony, więc poszedł do dżungli jej szukać. Wkrótce ją znalazł. Porozmawiał z nią trochę i dał Magiczny Bęben. Ona powiedziała mu, że nie jest uprawniona do dotykania tego przedmiotu, lecz zabierze go do swojej wioski, gdzie bęben będzie mógł dać jej ojcu, wodzowi Leopardmenów. Poszli więc razem do tego ukrytego miejsca. Po dojściu porozmawiali ze sobą trochę, a potem pocałowali się. Razem obejrzeli rytuał przemieniania się w Leopardmenów, a potem bohater stanął przed obliczem wodza, któremu dał bęben. Ten w nagrodę oddał mu Dzidę Śmierci, którą zaniósł Simbanim. Teraz już mógł pójść na naradę pokojową do Tarny. lecz zanim się rozpoczęła Rakeesh mianował bohatera Paladinem, wręczając mu swój zaczarowany miecz. Konferencja pokojowa nie przebiegała jednak tak spokojnie, jakby mogłoby się wydawać. Wódz Leopardmenów zabił Laibona, wodza Simbanich, a Yesufu z kolei zabił jego. Bohater za radą Rakeesha szybko uciekł z konferencji, zanim mogło wydarzyć się jeszcze coś gorszego. Nie wiedząc co robić, poszedł do dżungli. Ku swojemu zdumieniu ujrzał tam uratowaną kiedyś małpkę Manu, która zaproponowała mu wspólny spacer do jej wioski. Zgodził się chętnie. Na miejscu wszedł na drzewo, gdzie mieściła się owa przedziwna wioska. Porozmawiał z małpką o zaginionym mieście, a potem przekonał ją, że musi tam iść. Małpka niechętnie zgodziła się. Po dojściu nad wodospad, bohater urwał lianę i powiedział Manu, aby przewiesiła ją nad przepaścią. Po takim prowizorycznym moście przeszedł na drugą stronę. Po drodze do miasta zabił "złą rzecz", tj. robaka - demona. W lesie zapytał małpkę o tajemne przejście i pożegnał ją. Wsadził opal w oko kamiennej figurki i był w środku.

Zastał tam dwa przygłupie demony, z których jednego utrupił. Otworzył drzwi i zobaczył Reeshakę, córkę Rakeesha. Zaraz potem wstąpił w nią demon, którego musiał zabić. Wraz z nim zginęła Reeshaka. Lecz nagle pojawiło się magiczne przejście, którym przyszli Uhura, Yohari, Yesufu, złodziej i Rakeesh, który uzdrowił swoją córkę. Później przyszła Manu, która koniecznie chciała pomóc bohaterowi. Rakeesh otworzył zabarykadowane przejście, po czym bohater, Yesufu, Yohari, Reeshaka i Manu stawili czoło swoim strasznym odbiciom. Bohater nigdy nie dałby rady, gdyby nie pomoc złodzieja, który wyręczył go w tym trudnym pojedynku. Zostawiając swych przyjaciół w walce, poszedł zabić najgroźniejszego demona - czarodzieja.

Przyszedłszy do niego bohater zabił kamienną statuę, przemienioną przez demona w potwora. Po tym pojedynku bohater zasłonił się magiczną tarczą, aby uniknąć czarów rzucanych przez czarodzieja. Popchnął statuę, żeby zrobić most nad przepaścią. Spróbował przejść przez niego, lecz demon zaczarował statuę tak, że nie pozwoliła bohaterowi się ruszyć. Ten jednak pewny swych sił rzucił w niczego nie spodziewającego się demona mieczem.

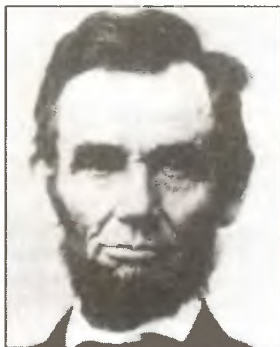
NAZWA	WYSTĘPOWANIE	OPIS ŁATWOŚĆ POKONANIA
Croc	cały obszar	Krokodyl z dzidą. Dość łatwy do pokonania..
Wielka mrówka	cały obszar Fricany	Przerośnięta czarna mrówka, łatwa do pokonania.
Leopardmen	dżungla	Gepard, rzuca czary. Dość trudny do pokonania.
Latająca kobra	pierwsza część dżungli	Wąż ze skrzydłami, rzuca trujące kulki. Łatwy do pokonania.
Jaskiniowiec	druga część dżungli	Neandertalczyk z maczugą. Dość trudny do pokonania..
Dinozaur	sawanna	Mały tyranozaur. Trudny do pokonania.
Robak-demon	druga część dżungli	Dżdżownica, trudna do pokonania.
Demon	zaginione miasto	Gruby, głupi. Trudny do pokonania.
Odbicie	zaginione miasto	Twoje potworne odbicie. Bardzo trudne do pokonania.
Kamienna statua	zaginione miasto	Kamień ożywiony przez demona-czarnoksiężnika. Trudny do pokonania.



dok. na str. 47

1 Gettysburg
2 Sim City 2000
3 Unnatural Sel.

GETTYSBURG



Podczas wojny secesyjnej, w dniach od 1 do 3 lipca 1663 roku, armie gen. Lee (konfederaci; 80.000 piechoty, 9.500 kawalerii, 250 dział) i gen. Meade'a (unioniści; 100.000 piechoty, 9.500 kawalerii, 415 dział) starły się w okolicach Gettysburga. Gen. Lee chciał odciąć Armię Potomacu od zaplecza, wypędzić z Virginii i przenieść działania wojenne na tereny Pensylwanii. Po sukcesie w pierwszym dniu bitwy konfederaci nie byli jednak w stanie przełamać tężejącego oporu unionistów. Musieli wycofać się, a wojska Unii przejęły inicjatywę i zachowały ją do końca wojny.

"Gettysburg" jako pierwsza gra strategiczna pojawił się pod Windows. Mamy więc szereg zwijanych i rozwijanych okien, mówiących o przebiegu bitwy (bardzo przydatny raport podający, która brygada wchodzi do walki, która się wycofuje, która nie ma amunicji lub jest zmęczona), stanie jednostki (znajdziemy w nim nazwisko dowódcy, siłę oddziału, jego zmęczenie, morale, ilość amunicji, a także stan osobowy), czy stratach obu walczących armii. Możemy także zmieniać rodzaj mapy, liczbę wyświetlanych na niej szczegółów, a także ustawić rodzaj rozgrywanej bitwy (historyczna, styl dowolny).

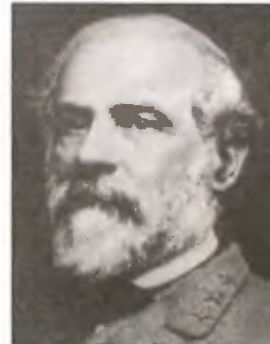
Dowodzenie nie sprawia kłopotów. Wskazujemy jednostce celu marszu i ustawiamy odpowiednio jej front. Jeśli gramy historycznie zdarza się, iż w samym środku bitwy komputerowi przychodzi do procesora odwołać Twoje walczące oddziały i wysłać je na tyły. Staramy się do tego nie dopuścić.

Wojska wchodzą do walki w grupach liczących po kilka brygad. Pasywność komputera umożliwia rozbicie kolejnych zgrupowań przeciwnika i wygranie bitwy w stylu, o jakim się gen. Meade'owi (gen. Lee też) nie śniło.

Plusy gry - realistyczne odgłosy strzałów i rżenia koni. Minus to zbyt małe żetony jednostek - oczy można zgubić. Czego życzy wszystkim

Sir Haszak

Producent: SWFTE International
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których pełza: PC
Podobne: Gettysburg - ta sama bitwa, tylko inaczej zrobiona; Amiga



Sim City 2000



Widząc kolejny tytuł "Maxisa" - "SimCity 2000" - na chwilkę zwątpiłem, spodziewając się kolejnej, nic nie wnoszącej wersji poczciwego "SC". Ale zmiany są i teraz o nich.

Przy starcie można wybrać okres zmagań (od 1900 roku co 50 lat) oraz poziom, mierzony coraz mniejszą kasą do dyspozycji; ufni w swoją moc mogą się sprawdzić w jednym z pięciu scenariuszy. W menu nie ma praktycznie nowych funkcji, pozmieniały się jednak ich opcje. Każdy rodzaj za budowy występuje w wersji gęstej i swobodnej, w zależności od terenu do dyspozycji i sprytnego planu gracza. Buldożer czyści, podwyższa, obniża lub równa do określonego poziomu teren. W miejsce siłowni atomowych wprowadzono hydroelektrownie (ekologia!) i zasilanie ropą naftową.

W pracy masz do dyspozycji doradców, jak również cały arsenał działań, żeby zebrać kasę lub punkty w następnych wyborach (jedno z reguły wyklucza drugie). W razie niejasności bardzo pomaga kontekstowy "help" (shift + klik na obie kcie) z krótką, ale treściwą podpowiedzią. Ocenę swych decyzji zobaczysz w prasie.

SC 2000 obsługuje się myszą, toteż na ekranie królują rozwijane menu, okna dialogowe i ikony. SVGA na ekranie i muzykę z głośników zobaczą jednak i usłyszą tylko niektórzy (patrz metka), a i ci będą musieli troszkę pod łubać w plikach systemowych. Jak tak dalej pójdzie, trzeba będzie zacząć zbierać kasę na Pentium.

Harry

Producent: Maxis Software
Rok: 1993
Sprzęt, na którym chodzi: PC (min.386 z 4 MB RAM, ok.610 kB base memory, wskazana karta dźwiękowa).
Podobne: SimCity - praprzodek wyżej opisanego, prosty jak miecz rzymskiego legionisty; bardziej czytelny i nie wy magający zbytniego wnikania; Amiga, Atari ST, C64, PC, Spec trum.
SimHealth - też zarządzasz, ale systemem opieki zdro wotnej i ubezpieczeń (za t na skalę kraju); PC.
SimFarm - mnożysz kasę w roli farmera; PC.

Unnatural Selection

Niejaki dr Skinner myślał, że zbawi świat, gdy wyhoduje zwierzęta zdolne pokryć zapotrzebowanie ludzi na żywność. Prawie mu się udało. Niestety sam stal się posiłkiem zmutowanych potworów, które w dodatku opanowały wyspy na Pacyfiku. Wojsku nie udało się ich wybić konwencjonalnymi metodami, toteż do akcji wkraczasz TY!

W swym laboratorium masz trzy rodzaje potworów. Dozując im żywność, robiąc zastrzyki i odpowiednio mutując masz za zadanie wyhodować potwory, które zjadłyby potwory dr Skinnera. Muszą one w zależności od okoliczności być odporne na głód, umieć walczyć, szybko się rozmnażać lub poruszać. Wskazane jest zatem otrzymanie paru odmian w dostatecznej ilości, aby nic nie mogło cię zaskoczyć w drugiej części gry (dorabianie w dzikim pędzie kolejnych zastępów potworów należy do wątpliwych przyjemności). Jeśli zaczynasz dopiero grę lub lubisz eksperymenty możesz wybrać niezależnym naukowcem (możesz siedzieć w laboratorium do woli). Jeśli lubisz grę w stresie wybierz opcję T OP SECRET (!). Pracujesz wtedy dla wojska i masz niewiele czasu na przygotowania do bitwy z mutantami.

Częścią drugą jest wyprawa na wyspę opanowaną przez potwory. W samolotach prócz produktów swych doświadczeń musisz przewieźć pożywienie dla nich i źródła dźwięku odstraszające potwory na wyspie. Od czasu do czasu możesz również napromieniować wrogie potwory laserem, co jednak na dłuższą metę nie daje oszałamiających efektów.

Gra byłaby niezła, gdyby Maxis nie starał się zrobić z nas prawdziwych eksperymentatorów. Zbyt duża liczba szczegółów, o których należy pamiętać sprawia, że tak praca w laboratorium, jak i zrzuty i walka o przeżycie naszych mutantów na wyspie wymaga znakomitej orientacji, podejmowania szybkich decyzji i zmiany okien z częstotliwością 60 MHz. Ponadto sekwencje animacyjne nie należą do bogatych. Intro wprowadza w temat gry (budująca nastrój muzyka), ale animacja jest skandaliczna.

W Unnatural Selection grać można, ale na szczęście nie trzeba. Nieortodoksyjny pomysł został bowiem nieco zwarzony ykonaniem.

Sir Haszak

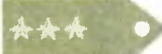
Producent: Maxis
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chadza: PC 386



1 Operation Combat-2



2 Kingmaker



Scanned by Vangis 2004
for CcOnLine

OPERATION COMBAT-2

Minęły trzy strzały znikąd. Po chwili z wysokich traw wynurzył się tygrys i majestatycznym kro-



kiem zbliżył się do wodopoju w oazie. Zaraz za nim wychynął drugi i przygrzał na wprost z działa 88 mm. Cóż, różne dziwne rzeczy dzieją się na pustyni.

W grze firmy Merit Software możemy walczyć nie tylko na pustyni, ale również w mieście, na wsi, w dżungli, na wyspach spiętych licznymi mostami i nad wielkim jeziorem. Do każdej mapy mamy 4 scenariusze proponujące nam różną siłę, skład i rozmieszczenie armii na mapie. W jej składzie znaleźć się mogą: piechota z bazookami, czołgi lekkie i ciężkie, ciężka artyleria, ciężarówki z zaopatrzeniem i wozy rakietowe. Każda z nich ma swoją odporność na ataki przeciwnika, siłę ostrzału, zasięg ostrzału i ruchu, zapas paliwa i amunicji. Jednostki lądowe i wodne mogą być wspierane przez zwiad lotniczy.

Nasze poczynania mogą być utrudnione przez pogodę, wyszkolenie stratega prowadzącego bitwę, ograniczone pole widzenia i czas trwania tury, podczas której będziemy przesuwać oddziały (wszystko ustawiamy w menu). Oczywiście im więcej jednostek i im krótszy czas trwania tury, tym trudniej wydać armii sensowne rozkazy. Dodatkową przeszkodą mogą być przeszkody terenowe, powstrzymujące salwy naszych jednostek.

Prócz aptekarskiej dokładności podczas ostrzału i odrobiny wyobraźni, potrzebnej do przewidzenia posunięć przeciwnika, ważne jest zapewnienie w porę zaopatrzenia. Inaczej nici ze zdobycia głównego celu, dowództwa przeciwnika.

Choć grafika średnia, a muzyka w zaniku, nie powinno to osłabić apetytu na tę grę. Zyskuje przy bliższym poznaniu dzięki wspaniałemu, prostemu do obrzydliwości pomysłowi i mało skomplikowanej obsłudze.

Sir Haszak

Producent: Merit Software
Rok wydania: 1993
Komputery,
na których pędzi: PC
Podobne:
nie dowieźli





KINGMAKER

W 1455 roku Ryszard książę Yorku raczył był wystąpić przeciw swemu bratu królowi Anglii Henrykowi VI i odtąd mógł zacząć pisać w pamiętnikach odpowiedź na pytanie "Jak rozpętałem wojnę Dwóch Róż? ". Dwie linie panujących Plantanogenetów, Yorkowie (biała róża w herbie) i Lancasterowie (czerwona róża) wzięli się tak mocno za łby, że trzymali się 30 lat, aż przyszedł ktoś mądry (Henryk Tudor) i założył dynastię Tudorów, kładąc kres wojnie.

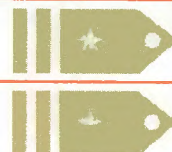
Masz osadzić na tronie własnego kandydata. Aby to uczynić należy złapać członka rodziny królewskiej z dowolnej linii, wyeksmitować z tego świata wszystkich pozostałych pretendentów do korony (ach, ten topór), mieć wśród swych stronników arcybiskupa lub dwóch biskupów. Oczywiście podobnie chytry plan mają i inne partie (do 5). Zanim więc powiedzą o Tobie KINGMAKER musisz zdobyć parę twierdz i stoczyć parę bitew. Nie byłoby to trudne, gdyby autorzy gry nie zasymulowali chaosu ogarniającego państwo. W dowolnej chwili Twa silna, zgrupowana armia może rozpaść się na szereg nic nie znaczących oddziałów, ponieważ wybuchła chłopska rewolta w dobrach ziemskich jednego z dowódców, wojska zaciężne poszły do domu itp. Ci co mieli pecha i pozostali na polu mogą zdać się na Twe sprawne dowodzenie w bitwie (sterowanie podobne do Centuriona) lub burzę, w czasie której znikną z pola widzenia przeciwnika.

Jeśli w trakcie walk złapiesz legalnego króla możesz zwołać Parlament, przydzielając swym stronnikom wszystkie dostępne tytuły szlacheckie i urzędy królewskie. Innym sposobem pozyskania stanowisk, wojsk zaciężnych i tytułów jest zażądanie okupu po wygranej bitwie, co praktycznie zapewnia zwycięstwo. I to by było na tyle.

Sir Haszak

Producent: U. S. Gold
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których pełza: PC
Podobne:
Defender of the Crown - Anglia, tyle że średniowieczna; C64, Spectrum, Amiga, PC
Centurion - budujesz potęgę starożytnego Rzymu; łatwiej dowodzi się oddziałami; Atari ST, Amiga, PC





PREMIER MANAGER 2

Upłynął już pewien czas od momentu, kiedy entuzjazmowałem się pierwszą częścią Premier Managera. Przyznam, że niedawno wydana część druga zrobiła na mnie jeszcze lepsze wrażenie. Prócz tego, iż nadal walczymy o punkty w lidze angielskiej, trochę się zmieniło.

Przede wszystkim poprawiono grę merytorycznie i graficznie. Niemożliwa jest gra dwóch drużyn z tego samego państwa w Pucharze mistrzów, wprowadzono stopniowanie klas trenerów, zawodnicy mają więcej wyznaczników siły gry, dodano ubezpieczenia od nieszczęśliwych wypadków a i stadion można ulepszyć na wiele więcej sposobów niż poprzednio (WYŚCIEŁANE KRZESEŁKA!). Jednocześnie poprawiono planszę główną i powiększono sekwencje animacyjne tak, że teraz widać co się dzieje (do The Managera nadal w tym względzie nieco brakuje).

Nowa wersja ma jednak również denerwujące błędy. Nie ma bolca, żeby strzelić więcej niż 4 bramki. Jeśli siła Twej drużyny sięga EXCEPTIONAL, WORLD CLASS lub THE ULTIMATE (najlepsza) to jej miarą będzie strzelenie 4 bramek w pierwszych 5 minutach meczu. Potem możesz strzelać do woli - gol nie padnie. Drugą wadą jest niechęć dobrych piłkarzy do gry w klubach z niższych lig (DIV. 2 i 3). Pomimo stworzenia im cieplarnianych warunków oni i tak wybiorą dużo gorszą ofertę klubu pierwszo - lub drugoligowego. Trzecim, już znacznie drobniejszym, rozmijanie się składów mniej znanych drużyn europejskich z rzeczywistością. Dla Legii Warszawa bramki strzelają Domarski i Musialek (prócz niej grają jeszcze Stal Mielec, Śląsk Wrocław i Lech Poznań). Do rzeczy godnych potępienia zaliczyłbym również muzykę. Nawet nie brzydka, ale po pewnym czasie można przy niej sfiksować. Natomiast szczytem był komunikat, który obejrzałem na pececie po nieopatrznym dokupieniu kolejnego piłkarza do pełnego już składu: GURU MEDITATION!!! Ale dość krytyki.

Aby zaszaleć na boisku potrzebne są pieniądze. Najprostszym sposobem ich zarobienia jest handel żywym towarem: wyszukiwanie piłkarzy, którym skończyły się kontrakty, podpisywanie z nimi umów i szybka sprzedaż. Oczywiście istnieje ryzyko, że nikt nie będzie chciał gracza kupić lub on sam nie zgodzi się na transfer. Ale kto nie ryzykuje...

Drobne (naprawdę!) niedociągnięcia Premier Managera II nie przeszkodziły mi w spędzeniu z nim tygodnia, więc z całą nieodpowiedzialnością mogę go polecić tym, którzy mają chwilowo zbyt dużo wolnego czasu.

Sir Haszak

Producent: Gremlin Software
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: Amiga, Atari ST, PC
Podobne:
The Manager - też liga angielska; dobre uzupełnienie opcji Premier Managera; niezłe wstawki animacyjne podczas meczu; Amiga, Atari ST, PC, ZX Spectrum (jako Kenny Dalglish Soccer)
First Division Manager - liga angielska; C64
Championship Manager - seria menadżerów ligi angielskiej (ostatnia '94); bardzo rozbudowane; Amiga, Atari ST, PC



MERCHANT PRINCE

"Masz tu trochę kasy, parę statków i pamiętaj: pieniądz daje władzę" - napisał wuj, kupiec wenecki, do Ciebie w testamencie, po czym rozstał się z tym światem w 1300 roku.. Odziedziczyłeś po nim niewielką fortunkę, mapę znanego świata i żyłkę do interesów.

Wyścig po władzę i zaszczyty nie jest prosty. Startujesz w Wenecji i od początku masz paru konkurentów. Skalę Twego sukcesu określają pieniądze. One pozwalają Ci zdobywać urzędy, które ułatwiają z kolei zarabianie kolejnych pieniędzy.

Początkowo przecierasz szlaki, odkrywasz miasta i zdobywasz pozycję w swym rodzinnym mieście. Mapa otrzymana od wuja nie należy do dokładnych i dopiero wysłanie karawany lub floty upewni Cię, czy zaznaczone na niej miasto w ogóle istnieje.

Początkowo przecierasz szlaki wodne i lądowe (budowanie dróg przyspiesza poruszanie się karawan), odkrywasz miasta i zdobywasz pozycję w rodzinnym mieście, będąc mecenasem sztuki (rośnie popularność wśród ludu) i kupując senatorów (wyścig o urząd doży). Niektóre z miast są wrogo usposobione i nie mają ochoty handlować. Możemy je przekupić lub zdobyć wynajmując oddziały zaciężne, ale wtedy ze zdobyczy będzie korzystać również konkurencja. Zresztą najbardziej lukratywne interesy robi się właśnie podczas wojny i zarazy (ryzyko wąchania kwiatków od spodu) oraz handlując na długich trasach (diamenty, kość słoniowa, złoto).



Wysokie stanowiska zapewniamy sobie w demokratycznych wyborach, kupując senatorów (chcąc być dożą) lub kardynałów (chcąc zostać papieżem). Sposobem na przyspieszenie wyborów jest nasłanie płatnych morderców. Pomagają oni również likwidować senatorów przekupionych przez konkurencję (ubocznym skutkiem jest jednak konieczność podniesienia łapówek pozostałym). Piastując stanowisko doży mianujemy się sędzią i możemy pozbyć się przeciwników politycznych, oskarżając ich stronników o korupcję.

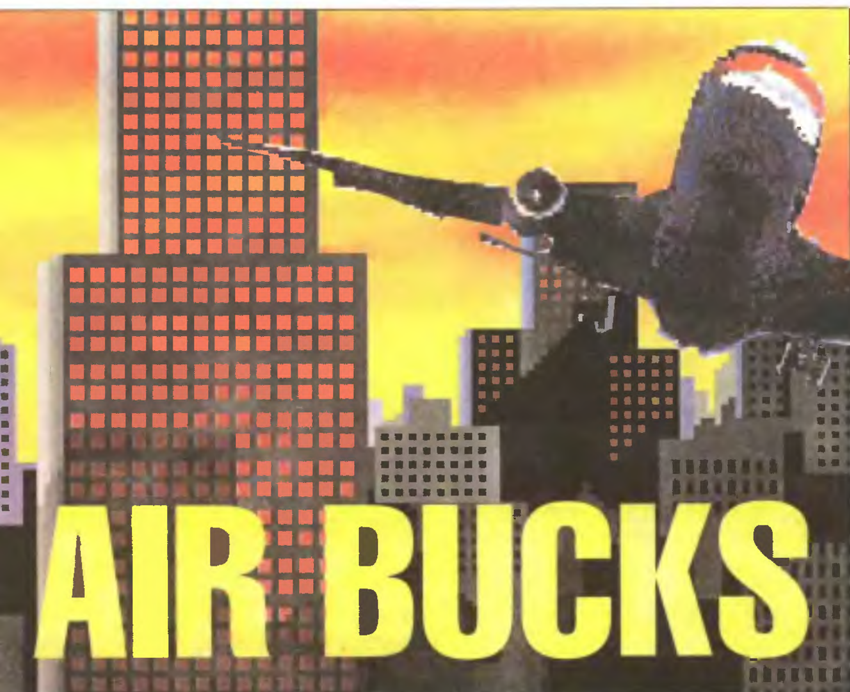
Merchant Prince wart jest zobaczenia przede wszystkim ze względu na mnogość opcji i parę spostrzeżeń z życia, dotąd niespotykanych w grach. Całkiem przyzwoita muzyka i grafika w trybie SVGA, choć nierewelacyjna, również przemawiają za sięgnięciem po tę grę.

Sir Haszak

Producent: GGDH & QQP
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: PC
Podobne:
The Patrician - zaczynasz w XIV wieku jako kupiec w jednym z miast hanzeatyckich na wybrzeżach Bałtyku lub Morza Północnego; celem jest osiągnięcie przywództwa w Hanzie; Amiga, Atari ST, PC



Jest taktycznie

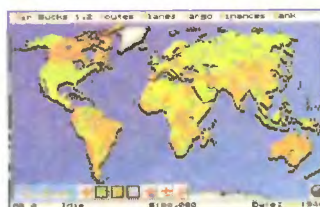


Początek standardowy - startujesz w Miami z okrągłymi 100.000$ w trudnych powojennych latach. Jakkolwiek wtedy znaczyło to trochę więcej niż dziś, w biznesie lotniczym była to kasa dosyć przeciętna. Zacznij od tzw. kwestii ogólnych, a więc nazwy linii, hasła reklamowego, budżetu na promocję oraz wydatków na serwis (na tym oszczędzaj i ustaw przynajmniej na poziomie średnim). Po tym wszystkim możesz przystąpić do konkretu, czyli walki z trzema pozostałymi sępami o pasażerów i towary. Dobrze jest zaopatrzyć się na wstępie w 3 - 4 samoloty (przydziałowo dostajesz 1), zanim konkurencja zacznie robić to samo i ceny pójdą w górę. Większe zakupy nie mają sensu, bo po wprowadzeniu nowych modeli nie uzyskasz ze sprzedaży staruszków takiej forsy, żeby przezbroić całą flotę.

Każde nowe połączenie wymaga porozumienia się z lokalnymi władzami; po wybraniu opcji "Negotiate New Site" i kliknięciu myszą na symbolu miasta (lub przewertowaniu ich spisu) będziesz mógł się przekonać o atrakcyjności poszczególnych miejsc (procenty przy nazwie - im więcej, tym wyższy dochód z połączenia). Rzecz jasna, należy wybierać najsoczystsze kąski (60% i wyżej); początkowo skup się na wewnątrzamerykańskich trasach - linia np. do Londynu ma sens dopiero wtedy, gdy posiadasz szybsze i pojemniejsze samoloty, które potrafią na siebie zarobić. Na każde zezwolenie trzeba czas jakiś czekać, a potem za nie bulić, wszystko stosownie do atrakcyjności połączenia (max to mniej więcej rok i 20 - 25.000$). W zamian zostajesz półmonopolistą, albowiem każdą trasę może obsługiwać co najwyżej dwóch przewoźników. Jeśli nieszczęśliwie zostałeś tym trzecim, łap się za następną okazję, nie schodząc jednak poniżej 40% (później, jak już będziesz duży, możesz latać do Reykjaviku dla czystej przyjemności i prestiżu - inne linie pokryją straty). Któryś z kolei wyścig o lądowiska będziesz musiał przegrać - tak być musi, gdyż Twój negocjator nie rozmnaża się przez pączkowanie i nie może być w kilku miejscach na raz.

Gdy już masz kontrakt w kieszeni, pora kliknąć na "Alter Routes" i wysłać samoloty na trasę; kilka umów w garści to już szansa połączeń kombinowanych, stosownie do możliwości Twojej skromnej floty. Dobrze jest przyjrzeć się mapce "Demand Report", która informuje, gdzie jest duży popyt na przewóz ładunków - stosownie do tego możesz zmieniać proporcję miejsc pasażerskich (z podziałem na klasy) i przestrzeni przewozowej na pokładzie samolotu. Kontroluj ra porty finansowe "Plane", "Cargo" i "Service Income" - oprócz informacji, czy linia na siebie zarabia, dowiesz się jakie jest obłożenie miejsc (OK = to wykorzystanie w ok.70%, gwiazdką komputer oznacza przypadki trudne, ciężkie i bez nadziejne). Kuracja polega na: (1) zmianie proporcji, o której było wyżej, (2) kontrolowanej agresji reklamowej, (3) podwyższeniu standardu obsługi pasażerów (opcja "Refit") oraz 4) nęceniu potencjalnych klientów obniżkami cen biletów. Ci ostatni odnoszą się do naszych wysiłków z reguły życzliwie, z wyjątkiem tzw. tras sezonowych (Bahamy i inne Karaiby) i tzw. tras biznesowych (Nowy Jork, Boston). Sezon to sezon - wiadomo - czasem będziesz woził powietrze. Ludziom interesu można natomiast przykręcić śrubę, aczkolwiek trzeba to robić w sposób umiarkowany i kontrolowany - podwyżki w stylu FSO kończą się smutno.

The World Tribune
AIR AWARDS ANNOUNCED



W początkowym okresie wymarzony strumień zysków bardziej przypomina kapanie wody ze źle zakręconego kranu. Nie wiadomo, jak to robi komputerowa konkurencja, faktem jest, że wciąż uruchamia nowe połączenia, unowocześnia sprzęt i zajmuje pierwsze miejsca w rankingach pod wieloma (jeśli nie pod wszystkimi) względami. Żadna cieńsza (ani tym bardziej grubsza) forsa za tym nie stoi, ale tzw. prestiż firmy spada, wydatki na reklamę są zwykłą stratą pienię dzy, a klienci zaczynają omijać nas z daleka. Zaprawieni w bojach fachowcy podpowiedzą, by wypuścić akcje, obligacje, wziąć pożyczkę itd., co pozwoli nam efektywnie grać lub efektownie zbankrutować. Niestety - bank w "AirBucks" jest dla tych lepszych; pożyczka musi być wielokrotnością 100.000$, a cała kwota mieć pokrycie w stanie Twoich obu kont. W tym kontekście nawet możliwość rozłożenia spłaty na 10 lat nie cieszy. Szansę zarobku daje rachunek oszczędnościowy - ale po pierwsze - jest to smutne 7% rocznie; po drugie, minimalna wpłata to znowu 100.000$. Większą kasę może zapewnić sprzedaż akcji - decydując się na to, uwzględnij koszty prowizji maklerskiej i koniecznie zachowaj kontrolne 50% (inaczej mogą Cię wykupić).

W obliczu powyższego pogódź się z małym, ale terminowym i pewnym zyskiem. Zostaw również w spokoju pracownicze pensje - nikt tego nie lubi, a niezadowolenie personelu odbije się na jakości usług; zamiast tego zadbaj o samoloty i efektywność kursów. Każdego zarobionego dolara inwestuj raczej w nowe trasy niż sprzęt (jeśli utrzymujesz dobry serwis, poczciwe DC - 3 posłużą Ci długo, a nowe maszynki kosztują w granicach 100.000$). I czekaj na chwilę, kiedy będziesz w stanie zaciągnąć kredyt, a jednocześnie obsługiwać bieżące wydatki i jego spłaty (minus na "Checking Account" to pocz tek dużych kłopotów). Na dłuższą metę któryś z konkurentów pęknie i ratunkowo sprzeda akcje - a wtedy masz go na widelcu.

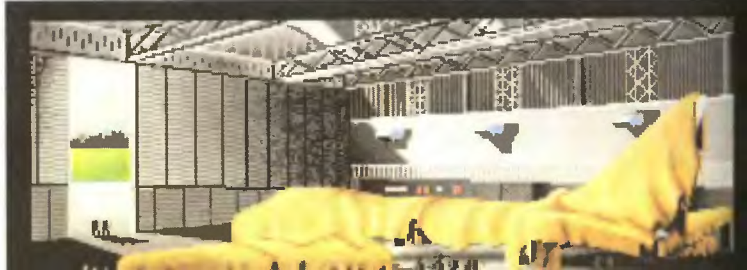
Harry

Producent: Impressions
Rok produkcji: 1993
Komputery, na których chodzi: PC

Podobne:
a-Train, RailRoad Tycoon - też zarządzasz, ale koleją; Amiga, PC
Ports of Call - prowadzisz morską firmę przewozową; Ami ga, PC







1 Air Bucks
2 Patriot





2 sierpnia 1990 roku oddziały irackie tak się rozpędziły, że zatrzymały się dopiero na granicy kuwejcko - saudyjskiej. Niefortunne manewry wywołały "Pustynną burzę", która przetoczyła się przez Kuwejt od 16 stycznia do końca lutego 1991 r., rozbijając kompletnie wojska irackie. Nie przeszkodziło to Irakijczykom wygrać. Saddam Hussajn ogłosił bowiem zwycięstwo nad niewiernymi, a jak on coś ogłosi, to musi tak być, choćby i nie było.

System gry

W grze "Patriot", wydanej w rok po zakończeniu konfliktu, masz szansę po raz kolejny wygrać "Pustynną burzę". Autorzy firmy Three - Sixty stworzyli nowy system gry, zrywający z dotychczasowym modelem oddającym ukształtowanie terenu poprzez siatkę heksagonalną. Powoduje to pewne problemy adaptacyjne, prowadzące do zabawnych sytuacji zwłaszcza wtedy, gdy ambitnie zamierzamy rozwiązać je bez pomocy instrukcji (własnoręcznie rozciągnąłem front batalionu czołgów na 300 km!).

W "Patriocie" komputer symuluje szybkość poruszania się oddziału w terenie, biorąc pod uwagę szybkość jednostki (jej skład i ugrupowanie), ukształtowanie terenu i opór przeciwnika.

Większość bitwy rozgrywa się nad mapą. W grze bowiem najważniejszą jest faza planowania operacji. Błędne decyzje w niej podjęte mogą zaważyć na powodzeniu ataku czy obrony - na polu bitwy nie ma czasu na zagęszczenie jednostek na froncie czy zasadniczą zmianę planów.

Gra polega więc na zapoznaniu się z rozkazem dziennym o sytuacji na froncie rozpoczynającym każdy scenariusz. Później oglądamy na mapie cel operacji i szczegółowo wykreślamy jednostkom marszruty, przydzielamy wsparcie lotnicze, artyleryjskie, helikopterów oraz uwzględniamy desanty spadochronowe i morskie. Ważny jest również odpowiedni przydział zaopatrzenia (określamy kolejność zaopatrzenia jednostek np. w dywizji; jednostki o wyższym priorytecie dostają szybciej uzupełnienia) i pozostawienie odwodów, mogących reagować na niespodziewane kontrataki przeciwnika lub wejść do walki w decydującej chwili ataku, robiąc z wroga klapciak.

Dowodzenie samą bitwą, podzieloną na 15 - minutowe tury, jest już kaszką z mleczkiem (o ile dobrze planowaliśmy) i sprowadza się do obserwacji postępów wojsk własnych, przyjmowaniu raportów o stratach przeciwnika i drobnych korektach w działaniach bojowych (wprowadzanie odwodów, drobne zmiany marszruty, zmiany ugrupowania bądź priorytetu jednostki). Naturalnie nasze rozkazy zostaną wykonane z niewielkim opóźnieniem, jak to na froncie. Zaletą tego systemu dowodzenia jest nie zagłębianie się w szczegóły. Dowodząc całym teatrem działań nie musimy wiedzieć dokąd zmierza 2 pluton 3 kompanii 1 batalionu 2 pułku 3 Brygady 2 Dywizji I Korpusu 2 Armii. Wydajemy rozkazy dywizjom i nic nas nie interesuje!

Oczywiście do usług mamy kilka rodzajów mapy, możliwość jej skalowania oraz umieszczenia na niej różnego rodzaju obiektów terenowych. Wgląd w bitwę zapewniają również stałe raporty bitewne, meldunki z wybranych jednostek, porównania stanów wyjściowych ze stanami bieżącymi oraz raporty bieżące o zaopatrzeniu, zmęczeniu czy morale wybranego oddziału.

Scenariusze

"Patriot" raczy nas 16 scenariuszami, z których 7 miało miejsce w rzeczywistości. Reszta to działania domniemane, dość prawdopodobne. W większości z nich komfortowo gra się wojskami Koalicji przez wzgląd na przewagę w wyszkoleniu morale i wiedzy o ruchach przeciwnika, ale i będąc Irakijczykami łatwo możemy zwyciężyć atakując sześcioma dywizjami gwardii Kuwejt, broniący się armią złożoną z czterech brygad.

Nieusatysfakcjonowanym tym wyborem mogę polecić edytor scenariuszy, pozwalający zaprojektować niemal wszystko od składu wojsk obu stron, ich wartości bojowej i skuteczności, po warunki zwycięstwa (tereny, które powinny być pod kontrolą).

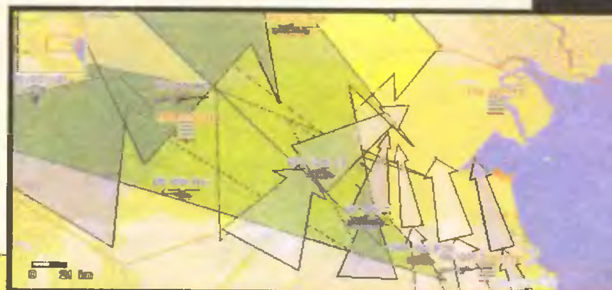
Ocena

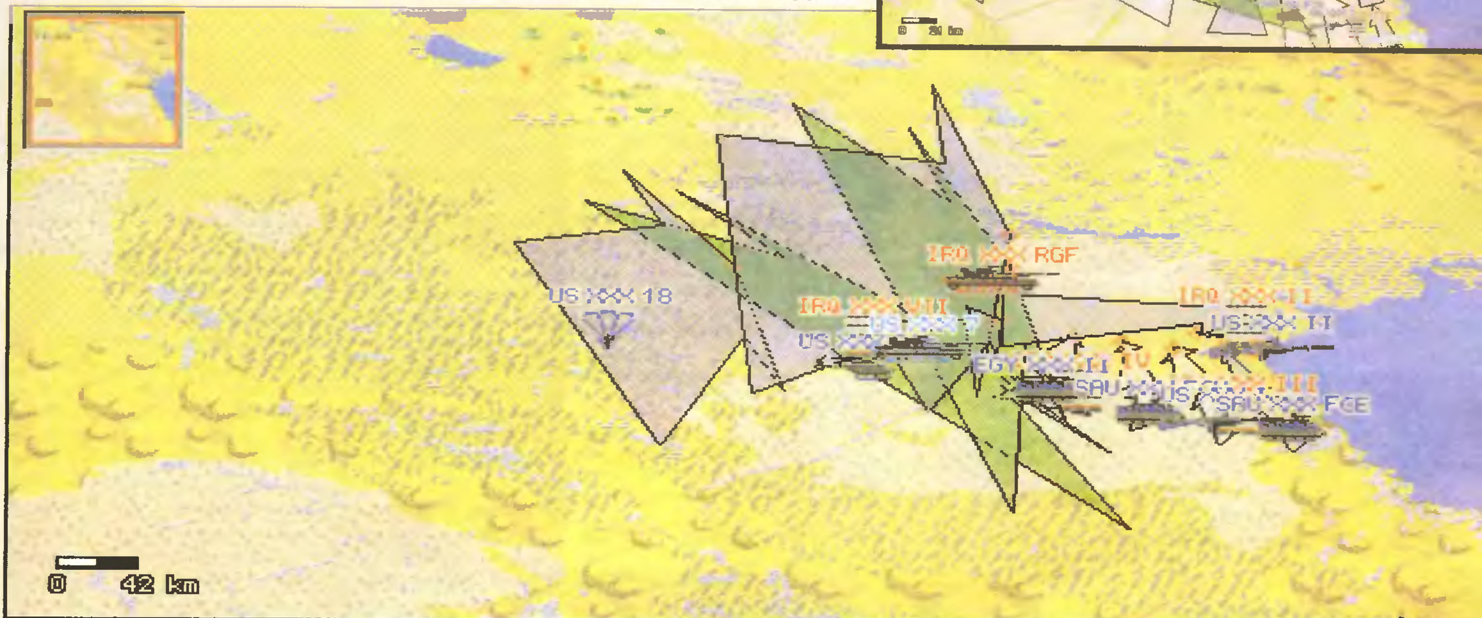
"Patriot" ma kilka wad. Prócz pewnej jednostajności, nużącej w końcu gracza, a wynikającej ze zbytniej dbałości o szczegóły, gra nie grzeszy dobrą oprawą dźwiękową. Bzyczenie od czasu do czasu przystoi osie, a nie poważnemu bądź co bądź produktowi software'owemu.

Do zalet zaliczyć mogę nowatorstwo w spojrzeniu na dowodzenie i wynikający stąd dosyć spjny system. Niezła jest również instrukcja pozwalająca rozegrać parę bitew treningowych, zanim weźmie się pełną odpowiedzialność za swoich żołnierzy.

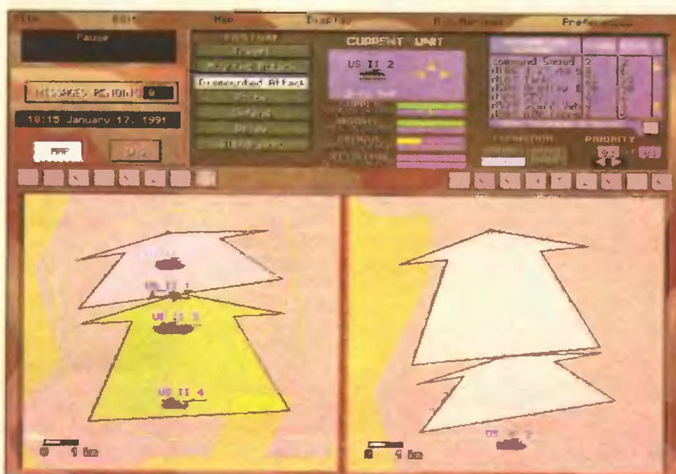
Operacja "Pustynna burza" nie pozwala jednak przekonać się na ile nowy system gry strategicznej sprawdzi się w rozgrywaniu innych bitew. Tu zawsze jest jedna strona dużo silniejsza i jedna dużo słabsza. Programiści z Three - Sixty zostawili jednak furtkę - ma to być pierwszy battleset. Czy pojawią się następne przekonamy się wkrótce.

Sir Haszak





Producent: Three - Sixty
Rok wydania: 1992
Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 549 tys. zł (z VAT)
Komputery, na których chodzi: 386 SX, 4 MB RAM



Fury of the Furries





Gdyby jakikolwiek Czytelnik miał jeszcze na ten temat wątpliwości, wyjaśnimy, że nie jesteśmy doskonali, przy czym owo "my" tyczy się tak redakcji Waszego Ukochanego Pisma, jak i Waszych Ukochanych Autorów, których tekst właśnie czytacie. Ow brak doskonałości staje się szczególnie dokuczliwy gdy przychodzi nem przeglądać i "przegrywać" (czasami bez cudzysłowiu) kilkadziesiąt gier miesięcznie i przedstawieć Wam te godne zainteresowania - niestety zdarza się coś przeoczyć... Tak było w przypadku gry, o której chcemy Wam opowiedzieć: początkowo została uznana za beznadziejną i spuszczona w kanał. Po jakimś czasie okazało się, że to błąd i należy go jak najszybciej naprawić, co niniejszym czynimy.

"Fury of the Furries" jest grą logiczno - zręcznościową i uważamy, że najlepiej ze znanych nam produkcji łączy oba te elementy. Tym razem musimy zaopiekować się czterema stworkami przypominającymi pompony i pomóc im w pokonywaniu kolejnych poziomów bardzo niebezpiecznego świata (czy kiedyś był jakiś inny świat?). Pokonanie poziomu polega na dostaniu się do tebliczki z napisem "EXIT". Po drodze czyhają oczywiście rozmeite żywe przeszkadzajki, spadające głazy, żrące kwasy, kolce, wnyki itp. To wszystko stanowi o zręcznościowym typie gry. Warto dodać, że nasze pompony posiedają nadzwyczajne możliwości skakania, jak też wielką prędkość. Wszystko odbywa się kosztem dużej bezwładności, co uniemożliwia wykonywanie jakichkolwiek precyzyjnych manewrów. To niestety nie koniec problemów: dochodzi jeszcze otwieranie przejść, przesuwenie płyt w odpowiednie miejsce, obsługiwenie rozmaitych przełączników. To znów daje element logiczny - w późniejszych etapech naprawdę trzeba się nieźle nagłowić.



Miotacz ognia - ten pompon potrafi strzelać ognistymi pociskami (jeżeli przytrzymać spację, pocisk będzie większy). Wybornie likwiduje wrogą siłę żywą (Serze Haszaku, czy jesteś z nas dumny?), potrafi też rozwalać kamienne płyty.

Tarzan - umie wypuszczać linę, zaczepiającą się o rozmaite przeszkody i bujać się na niej, dzięki temu może przeprawiać się nad przeszkodami. Dodatkowo potrafi zahaczać linę o ruchome bloki i przeciągać je w inne miejsca.

Nurek - jako jedyny potrafi nurkować w wodzie, dodatkowo strzela tam bąbelkami, co kasuje rozmaite przeszkadzajki.

Gryzak - dzięki potężnym szczękom potrafi rozgryzać niektóre kamienne płyty, co ma zasadnicze znaczenie przy torowaniu sobie drogi.

Jak to zwykle bywa, na swej drodze możemy odnaleźć rozmaite upominki: dodatkowe życia, dodatkowy czas i wreszcie monety, których zbieranie owocuje dodatkowym życiem (100 sztuk). Jak napisaliśmy powyżej, naszych bohaterów jest czterech, ale w jednej osobie. Oznacze to, że w danej chwili kierujemy tylko jednym pomponem. Gdy odczuwamy potrzebę wykorzystania cech innego, naciskamy klawisz "dół" i możemy sobie wybrać kolejnego bosse, który zmaterializuje się na miejscu poprzednika. Niestety, nie zawsze wszyscy są dostępni, ponadto można jeszcze napotkać "bramki", których przebycie dodaje bądź odejmuje możliwość korzystania z jakiegoś pomponika.

I tak ta gra wyglądе. Jednak obraz ten musimy uzupełnić jeszcze dwoma uwagami. Pierwsza tradycyjnie dotyczyć będzie muzyki i grafiki, niezwykle porządnych i bez zarzutu - gdy przygotowywaliśmy ten tekst do druku, z niejakim zdziwieniem przyszło nam stwierdzić, że sama gra jest zrobiona w grafice zaledwie 320x200x16. Drugą rzeczą jest pewne ogólne wrażenie: "Fury of the Furries" jest grą bardzo, hmm... ciepłą, wręcz rozczulającą. W połączeniu z jej poprzednimi walorami czyni to z niej pozycję wręcz obowiązkową, dlatego też radzimy: zdobądźcie ją i grajcie, na pewno nie pożałujecie.

Alex & Gawron

O ile ktoś czytuje "Bajtka", to zapewne zauważył tzw. raport z BBS - u. W owym raporcie syrop wzmiankowanego "Bajtek BBS", niejaki Szokoban (skądinąd wyjątkowo nieprzyjemny i wredny osobnik, co za tym idzie nasz dobry przyjaciel) z powodu braku ciekawszych tematów zajmuje się reklamowaniem rozmów z Emmą: mocno sztuczną quasi - inteligencją. Na tę okoliczność pewnie wielu z Was zastanawiało się, jak rozmawia się z komputerem udającym człowieka. Aby się o tym przekonać, należy odpalić program "Girlfriend".

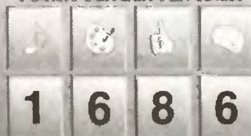
Jak się łatwo domyślić z tytułu, program ów symuluje nam dziewczynę. Na początku dokonujemy więc wyboru interesującej nas sztuki (w otrzymanym przez nas pakiecie było ich dwie, ponoć po świecie krąży tego towaru znacznie więcej) i zaczynamy konwersację, oczywiście po angielsku. Widzimy więc zdjęcie obrazujące aktualną pozycję oblubienicy (żadnych złudzeń, Panowie, 640x480x16), po prawej pasek przedstawiający jej aktualny stan zadowolenia, na dole wreszcie okienko komunikacyjne. W nim widać ostatnie stwierdzenie naszej dziewczyny oraz miejsce na naszą wypowiedź. Warto dodać, iż poza prowadzeniem konwersacji w postaci czystej przekazujemy też partnerce, co z nią aktualnie robimy (arsenał podręcznych słów po angielsku znajdziecie wymalowany na płotach i klatkach schodowych...). Wypowiedzi powinny być krótkie, najlepiej nie więcej niż trzywyrazowe, zaś kłopotów z zakończeniem każdego spotkania w wiadomy sposób nie ma żadnych.

"Girlfriend" nie jest grą: nie ma celu ani akcji. Natomiast jest to program rozrywkowy, o tyle ciekawy, że oferuje wspomnianą możliwość pogadania z komputerem i jest to jednak jakieś przeżycie... Dodatkowo wszystkie złamane serca i życiowi nieudacznicy mogą szukać w tym programie ukojenia po otrzymanych od losu ciosach, rozpoczynając w ten sposób długą i bezpowrotną drogę trwałej psychicznej integracji człowieka z komputerami (uf!).

Alex & Gawron



GIRLFRIEND
AIDEALABS '92
Commodore Atari XL/XE Amstrad
Spectrum Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA SBlast



1 6 8 6

Elephant Antics

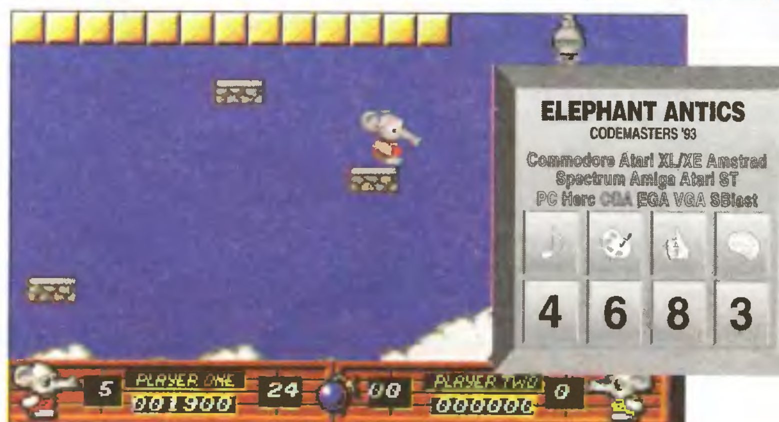
CJ, mały słonik, został zabrany mamusi i sprzedany do Zoo. Na szczęście wiozący go samolot wpadł w wir powietrzny, więc CJ czym prędzej chwycił przypadkowo znajdującą się w klatce parasolkę (?? - nie bądźmy drobiazgowi), stwierdził "Spadam, głąby!" i tak też uczynił. Tak oto należy biedaka przeciągnąć przez całą Europę w drodze do Afryki.

Na każdym poziomie (czyli państwie) należy przebić się do końca, odnaleźć bossa i spuścić mu lanie. CJ nie jest pacyfistą, więc traktuje wrogów bądź pociskami wyrzucanymi z trąby, bądź bombami (wyrzucane klawiszem "dół"). Zapas bomb jest ograniczony, nowe mogą wypaść ze skasowanych przeciwników, podobnie jak czasowe nieśmiertelności (małe kuleczki) czy przynoszące punkty owoce. Między poziomami mamy "bonus levele", gdzie nasz słonik jeździ sobie na rowerze i oczywiście zbija punkty.

Żyć mamy początkowo pięć. Każdy kontakt z przeciwnikiem bądź upadek na kolce czy miny kończy się utratą jednego z nich.

Gra jest kolejną miniaturką (ok. 200 Kb!), lecz naprawdę bardzo fajną. Grafika niezbyt rewelacyjna (320x200x16), ale jest dopracowana. Muzyki mało, ale nieznośna. Całość zdecydowanie warto zobaczyć.

Alex & Gawron



Hollywood Capers

Pies Hucklebery, dobrze nam wszystkim znany, ponownie wpadł w tarapaty. Tym razem jego celem jest wybieranie wszystkich diamentów porozrzucanych w kolejnych planszach (co ciekawe, każdy level jest wprowadzany jak "klaps" filmowy). W realizacji zadania, jak to w zręcznościówkach bywa, przeszkadzają rozmaite potwory oraz kapiące z sufitu krople nieokreślonej cieczy. Na swej drodze napotkamy też kilka rozmaitych typów podłóg: lodowe, pokryte klejem czy też przyspieszające. Ponadto niektóre z platform mają szczególne własności, np. teleportują czy wystrzeliwują Hucka w górę.

W związku ze wspomnianym powyżej filmowym stylem gry, całość dzieli się na akty, te zaś na sceny. Pomiędzy aktami mamy "bonus levele", gdzie w ograniczonym czasie należy zebrać ile wlezie (a najlepiej wszystkie) punktogenne przedmioty.

Wszelki kontakt z wrogiem powoduje utratę sił witalnych, przedstawianych przez kości w lewym górnym rogu, regenerowanych po znalezieniu serduszek.

Gierka jest malutka (ok.300 kb, co to jest!), grafika cieniutka, muzyki prawie nie ma, ale gra się niesamowicie i tyle. Kto nie wierzy, niech sam sprawdzi.

Alex & Gawron



Magicboy

Kolejna mała wielka gra. Kolejny mały chłopiec w labiryncie. Tym razem wyposażony jest w procę, która pomaga mu traktować z wyższością rozmaitych wrogów, w większości małych i zielonych. Bestie niestety od razu nie giną, jeno leżą ogłupiałe i czekają by chwycić przechodzącego bohatera za nogę.

Nic to jednak! Dajemy "dół" i bydlę spada. Z ciekawszych rzeczy: rozmaite rodzaje broni (przyznawane czasowo, ile jeszcze zostaje pokazuje wskaźnik w kształcie probówki), niespodzianki ukryte w pudłach z wykrzyknikiem, które pokazują się po trafieniu i oczywiście "bonus levele".

Kontakt z wrogiem kończy się śmiercią, warto też uważać na lodową nawierzchnię (poślizgi!), zaś wszelkie bonusy nikną po jakimś czasie.

Gra jest super, z grafiki wyciśnięto wszystko, co było można przy rozdzielczości 320x200 w 16 kolorach, muzyka całkiem przyjemna. Całość jest niesamowita i gorąco wszystkim polecamy!

Alex & Gawron



McDonald's Lands

Gra jest reklamówką znanej wszystkim sieci fast - foodów. Jej celem jest odzyskanie czterech magicznych kart (czerwone ze znakiem MC. Donalda), a następnie magicznej torby. Rzecz sprowadza się do przejścia sześciu poziomów, których kolejność można wybrać poruszając się po przedstawiającej je mapie. Oczywiście nie jest łatwo. Przeciwnicy zabierają energię (czerwone serduszka w lewym - górnym rogu), a upadek w przepaść od razu kończy życie. Do tego wszystkiego cenne fanty są poukrywane na wyższych poziomach labiryntu, co oznacza, że przejście najkrótszą drogą z punktu wyjścia do końca niewiele daje.

Nasz bohater na szczęście nie jest całkiem bezbronny: otóż może on podnosić i rzucać w przeciwników leżące gdzieniegdzie skrzynki. Należy też wspomnieć o odskoczniach i teleportach, które wydatnie pomagają się przemieszczać.

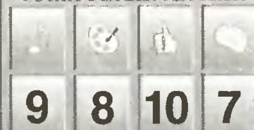
Gra jest trudna i słaba. Duża bezwładność bohatera powoduje, że wiele czasu traci się na skoki po wąskich platformach. Z drugiej strony, grafika jest brzydka i nieciekawa, pomimo przyzwoitych parametrów (320x200x256). Muzyka taka sobie, całość średnia na jeża. Nie polecamy. Jak się komuś nudzi, można zobaczyć.

Alex & Gawron



The Geekwad Games of the Galaxy

THE GEEKWAD GAMES
TSUNAMI '93
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast



9	8	10	7

.... I tak oto królestwo Wacky Funsters zostało wyzwolone spod jarzma ohydnego zdrajcy Księcia z Waynington dzięki niebywałemu śmiałkowi, którego imię głoszono w wielu legendach, a brzmiało ono wyjątkowo wdzięcznie - GEEKWAD. Ale niestety, jak to mówią strażacy amatorzy - nie ma dymu bez ognia (zawodowcy preferują odwróconą wersję tego powiedzenia). Moment przejścia Geekwada do N - przestrzeni poprzez grafoskop - urządzenie bez wątpienia podłączone kabelkiem do komputera - wykorzystał największy wróg naszego herosa. Przez wiele lat ukrywał się w sieci komputerowej FBI, następnie w przewodach elektrycznych KGB, aby w końcu znaleźć się na twardym dysku Geekwada jako Bad Sector. Jego ojczyzną była Cyberprzestrzeń, tak więc nosił on miano Cybergeeka. Przez długi czas poznawał przyzwyczajenia, słabości i silne strony Geekwada i stał się jego drugim ego, przeciwną osobowością i najgorszym koszmarem. Tak więc przy nadarzającej się okazji przeniósł się do krainy Wacky Funsters razem z Dżikłodem, a w najmniej oczekiwanym momencie zmaterializował się na statku Wacky Ship i przybrał postać groteskowego kretyna o przekrwionych oczach. Oczywiście, aby zostać zauważonym przez otoczenie związał króla Wacka III, umieścił w przestronnym słoju po dużych ogórkach, a dla pełnej satysfakcji z misternie obmyślonego planu zmajstrował aparaturę połączoną z bombą. Ten niebywały "geniusz" oświadczył Ci również, że jedynym sposobem uratowania króla jest pobicie wszystkich rekordów Cybergeeka, które ustanowił on w pięciu grach. Ponadto nadmienił on, że wszelkie próby dobierania się do skomplikowanego mechanizmu bomby, skończą się eksplozją, a co za tym idzie... (sam wiesz). Jednak ja pomyślałem o tych śmiałkach i koneserach gier komputerowych, znających tajniki przepisywania listingów z Bajtka, którzy już nie mogą doczekać się ujrzenia końcówki gry, podaję jak na tacy hasło do wpisania do maszyny kodującej (znajduje się przy słoju): CHEAT.

Natomiast ludziom ostrożnym, doświadczonym i myślącym racjonalnie radzę doczytać do końca.

Jak już wspomniałem, do Twojej dyspozycji masz aż 5 gier. Każdą z nich reprezentuje jeden z członków skorumpowanej załogi statku. A są to gry:

- Spaced Solitors/Yurtle. To gra życiowa. Biedna pani Popiołek przegrała cały swój majątek przez jej jedyną pasję - pokera. Tylko ty jesteś w stanie jej pomóc. Rzucając monetami w akwizytorów ratujesz babcię przed zalewem rachunków od gazeciarza, kosmetyczki, mleczarza itd. Ale pamiętaj - to ostatnie oszczędności babci, więc celuj dobrze i uważaj, żeby ktoś nie wytrącił Ci monet, bo pani Popiołek może się zdenerwować i wyrzucić Cię na bruk.

- Phlegmins/Buzz Armstrong. Coś dla odpornych na wszystko. Z powodu szerzącej się epidemii grypy zostałeś wysłany na misję specjalną w celu usunięcia zanieczyszczeń wewnątrz nosa. Wydzielinę śluzowo - ropną wyciekającą z nosa w postaci zielonych piłek musisz usuwać za pomocą kija golfowego. Dla bezpieczeństwa ubrano Cię w skafander kosmonauty i wyposażono w plecaczek odrzutowy pozwalający unosić się w powietrzu. Radzę szybko pozbywać się zielonych kulek, gdyż po jakimś czasie zamieniają się one w stworzonka flegmowe, przyczepiające się do twojego kombinezonu. Kiedy aż trzy stwory uczepią się Ciebie, następuje eksplozja i za chwilę znajdują Twoje resztki na chusteczce do nosa. Aby zrzucić z siebie poczwary musisz użyć kawałka bibuły unoszącej się w powietrzu.

- Beefender/Carl Raygun. Tym razem zrzucono na Twoje barki niezwykle trudne zadanie obrony biednych, pasących się na łączce cielaczków przed terroryzującymi te okolice okrutnymi bykami z kosmosu (ciekawy pomysł, chyba napiszę o tym książkę). Jesteś dzielną czarownicą latającą, jak na nią przystało na B - 17 Flying Miotła. Strzelaj do wszystkich byków, które próbują porwać cielaczki, a jeśli się spóźnisz nie dopuść do tego, aby uniosły je poza ekran. Potem oczywiście złap cielaka i odwieź go bezpiecznie na łączkę, bo w innym razie rozpłaszczy się na wszystkie strony świata. Jeśli za długo będziesz się obijać zamiast bronić bydło, możesz się spodziewać wizyty Czaszek Zła i Krwistych Byków. Sprawdź sam!

- Grogger/Isacc. W etoj igruszkie przydzielono Ci odpowiedzialne zadanie dostarczania gotowanych sucharów głodnym klientom kosmicznej restauracji Fast Food. Nie jest to wcale proste, gdyż najpierw musisz odebrać w jednym z pięciu okienek odpowiednie zamówienie, przejść przez autostradę w godzinach szczytu, dostać się do klienta używając latających sond, satelit i komet, aby z jęzorem na wierzchu ujrzeć odlatującego osobnika, który nie był w stanie czekać aż 45 sekund na swoje danie. Mimo wszystko radzę unikać takich sytuacji, ponieważ Twój pracodawca, kiedy straci cierpliwość 2 razy, wyrzuca Cię z pracy. To samo czeka Cię, jeśli zostaniesz potrącony na autostradzie lub spadniesz w przestrzeń kosmiczną. Możesz uspokoić swoją szefową po zdobyciu 500 monet za dostarczone suchary.

- Earth Last! /Tourist. Uratuj Ziemię przed nieuchronnym zniszczeniem warstwy ozonowej i ostatecznej zagłady planety! Sterując różnymi pojemnikami, od popielniczki po wiadro, łapiesz nieczystości wyrzucane przez wrogów z innej planety. Po każdym błędzie Twój pojemnik pomniejsza się, cofasz się o jeden poziom, a każde 1000 punktów powiększa zbiornik.

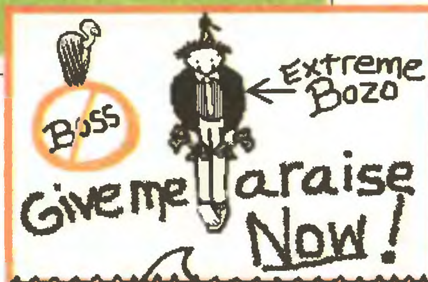
Jeśli pobijesz rekord Cybergeeka ukaże się tajna litera, która automatycznie zostanie wpisana do maszyny kodującej. Natomiast po uzyskaniu we wszystkich grach najlepszych wyników, wieko od słoja, w którym zamknięty jest król zostanie otwarte. Jednak to nie wszystko - teraz będziesz musiał odłączyć wszystkie elementy aparatury Cybergeeka w odpowiedniej kolejności. Jak to zrobić możesz dowiedzieć się od wszystkich członków załogi pod warunkiem, że odpowiesz na 3 pytania z zakresu filmów i literatury science - fiction. Za to, że doczekałeś aż dotąd zrobię wyjątek i powiem Ci wszystko po kolei: najpierw odetnij czerwony kabel. potem naciśnij głowę na sprężynie, odłącz żółty przewód, uwolnij myszkę, odlep plaster przy wieszaku i to już koniec!!!

PIOTRAS

P. S. Wszystkie kody: WEIRD, DWEEB, CYBER, WACKY, GOOFY, EERIE, INANE, DENE, MORON, WITTY, SILLY, KOOKY, IDIOT, DUNCE, CLOWN, COMIC, JOKER.









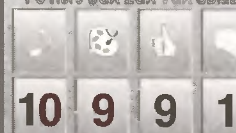




Body Blows Galactic



BODY BLOWS GALAKTIC
TEAM 17 '94
Commodore Atari XL/XE Amstrad Spectrum Amiga Atari ST PC Herc CGA EGA VGA SBlast



10	9	9	1

Body Blows, miało być konkurencją dla STREET FIGHTERA II, gdy tymczasem wyrósł nowy potentat bijatyk MORTAL COMBAT. Cóż należało zrobić, aby utrzymać pozycję BODY BLOWS w tej dziedzinie gier? Oczywiście, wydać kolejną wersję BODY BLOWS, tym razem GALACTIC. Prawdę powiedziawszy spodziewałem się, że po zdobyciu w pierwszej części BODY BLOWS, MISTRZA ŚWIATA EKSPLODUJĄCYCH KORPUSIKÓW trzeba będzie sięgnąć po tytuł Galaktyki. Od razu mówię, (żeby później nie było to tamto) następna część będzie o tytuł Wszechświata. Później odbędą się puchary zdobywców wszechświatów, z których dwie pierwsze drużyny pojadą na mistrzostwa antywszechświatów i będzie wielkie bum! I to będzie koniec.

Ale na razie jesteśmy przy tak przyziemnej sprawie jak galaktyka. Opcje w tej części nie różnią się prawie wcale od tych z poprzedniej. Jedynie jest trójstopniowy poziom zawodników, a tak po staremu. Wskaźniki podczas gry, w zasadzie też się nie zmnieniły, aczkolwiek doszedł jeden dodatkowy. Wskaźnik ten określa poziom, jaki musi osiągnąć gracz (poprzez przytrzymanie przycisku FIRE). Poziom jest podnoszony za każdym użyciem tego super ciosu. Myślę, że reszty mogę nie podawać, gdyż jest taka sama jak w poprzedniej części (już ją opisałem w TOPIE). Teraz rzucę Wam mortadelę na ławę, czyli zestaw ciosów dla poszczególnych bossów.

Oto legenda dla niekumatych.

tf - trzymanie ciągle FIRE; l - oznacza wychylenie joysticka w lewo, p - w prawo, g - w górę, d - w dół, f - wciśnięcie FIRE, w - wyskok (czyli któryś z kierunków i góra) po czym wykonujemy dalszą kombinację (są to tak zwane, ciosy w powietrzu).

Wszystkie postacie mają uniwersalne ruchy:

l - przechodzi w lewo; p - przechodzi w prawo; g - podskok; d - kucnięcie; fl - blok; wl, wld, wd, wpd - podskok.

DANNY I JUNIOR

Ciosy takie jak w części pierwszej.

AZONA

fp - uderzenie ręką; fgp - salto do przodu; fg - kopnięcie; fgl - salto do tyłu; fld - uderzenie pięścią w dolne partie przeciwnika; fd - kop w dolne części wroga; fpd - wślizg z ręką; wfl - podskok z wymache ręki w przód; wfpg - wyskok z nóżką; wfg - zjazd na dół z mocnym uderzeniem deską; wfgl - skok z ręką; tf - wykop do przodu deski.

PUPPET

fp - uderzenie kończeną górną; fpg - uderzenie w brzuch; fg - wykop do przodu; fgl - noga do przodu i w brzusio; fld - uderzenie ręką w dół; fd - kop w dół; fdl - wślizg śmierci; wfp - wyskok z rączką; wfpg - wyskok z nóżką; wfg - wyskok i kopy śmierci; wfgl - skok z rączką; tf - wyrzut rąk przed siebie.

LAZER

fp - uderzenie ręką; fgp - wyrzut pięści w górę; fg - kopnięcie w dół; fgl - kopnięcię w górę; fdl - uderzenie pięścią w dół; fd - kopnięcie w dół; fdp - kucnięcie i pięść dołem; wfp - wyskok z uderzeniem ręką w górę; wfgp - wyskok z nogą w górę; wfg - skok i szybka pięść; wfgl - skok z uderzeniem ręką w górę; tf - rzut magicznym kryształem.

INFERNO

fp - cios pięścią; fgp - ręka w górę; fg - cios nogą; fgl - salto w przód; fld - puszcza ogień po ziemi; fd - kopnięcie w kostkę; fdp - uderzenie w dół pięścią; wfp - skok z pięścią; wfgp - skok z obrotem; wfg - skok z uderzeniem ręką w dół; wfgl - skok z pięścią; tf - obrót z lotem do przodu.

TEKNO

fp - cios pięścią; fgp - szczypce; fg - kopnięcie; fgl - skok w przód i pięść; fld - uderzenie pięścią w dół; fd - kop w dół; fdp - wślizg nóżką; wfp - skok z pięścią; wfgp - skok z wykopem; wfg - wyskok z naskokiem obunóż; wfgl - skok z pięścią; tf - podskok i odpalenie rakiety.

WARRA

fp - kolec z łokcia i w głowę; fgp - pięść w brzusio; fg - szpikulec z kolana; fgl - obroty z nogą; fld - kolec w brzuch; fd - pięść w dół; fdp - wślizg z kopem; wfp - skok i pięść; wfgp - skok i kopnięcie w dół; wfg - skok z kolcem w górę; wfgl - skok z pięścią: tf - zamrożenie.

HAI-TI

fp - ręka w przód; fgp - noga w brzuch; fg - noga w głowę; fgl - dwa kopy i obrót; fld - stójka i kopnięcie; fd - noga w dół; fdp - ręka w dół: wfp - skok z pięścią w dół; wfgp - skok z nogą w bok; wfg - skok i nóżka w górę; wfgl - skok i pięść w dół: tf - kule psioniczne.

DINO

fp - uderzenie nogą; fgp - do przody i zamach łapą: fg - wyrzut ogonem; fg - naskok obunóż; fld - uderzenie łapą w dół; fd - ogonem w dół; fdp - paszczą w dół; wfp - wyskok i cios łapą; wfgp - wyciągnięcie nóżek w przód; wfg - skok i machnięcie ogonem; wfgl - skok z łapą; tf - mały zostaje rzucony w przeciwnika i popyla spowrotem do mamy.

DRAGON

fp - cios łapą; fgp - łapy w górę; fg - kop; fgl - wykop z obrotu; fld - łapą w dół; fd - obrót i kop dołem; fdp - wślizg i uderzeniem głową; wfp - skok z łapą; wfgp - skok i kopnięcie; wfg - skok obunóż; wfgl - skok z łapą; tf - trójskok na tyłku.

EMILUS









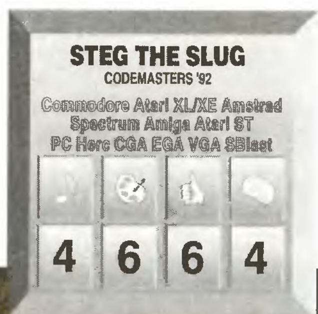






Steg the Slug







Wiele gier ma długie i zawikłane legendy wymyślane przez autorów całymi miesiącami. Gra pt. "Steg" takowej nie posiada (przynajmniej nic mi o takowej nie wiadomo). Pomimo to, nic nie traci na swojej atrakcyjności.

Jesteś w niej czymś w rodzaju ślimaka bez skorupki, nazywanym Stegiem. Twoim zadaniem jest opiekowanie się dziwnymi stworkami w kokonach zwanymi Tyungunz, umieszczonymi na górze każdej planszy. Podobizny wszystkich Tyungunzów znajdują się na dole ekranu. W każdej



planszy znajduje się jedno lub kilka miejsc, z których wychodzą małe robaczki. Wysyłasz je w górę do kokonów za pomocą baniek powietrza, które wypuszczasz z ust przytrzymując przez odpowiedni czas fire. Gdy przytrzymasz za długo, ciśnienie będzie za duże i Stegowi zacznie ubywać energii. Na dole ekranu umieszczony jest wskaźnik informujący o tym, czy możesz już puścić fire i otrzymasz bańkę, i czy nie przekroczyłeś już ciśnienia krytycznego. Gdy Twoja energia będzie na niskim poziomie, a Ty nie chcesz jeszcze umierać, radzę Ci poszukać gdzieś jakiegoś jabłuszka, czy czegoś podobnego. Zjedzenie takiego owocka powoduje odzyskanie około jednej trzeciej energii początkowej.

Gdy robaczek będzie przechodził obok Tyungunza, Tyungz go zje. Gdy całkiem najedzony Tyungunz zje robaczka, zasypia w sen zimowy i koniec kłopotów. Jeśli jednak przez pewien czas nie otrzyma pożywienia, zgłodnieje, a potem podobizna zacznie powoli zamieniać się w krzyż. Aby delikwent spokojnie zasnął musisz najpierw nakarmić go do syta, aż z jego pyszczka (?) zniknie krzyż i wtedy dopiero możesz go usypiać. Jeśli jednak Tyungunza całkowicie zamieni się w krzyż - zginie.

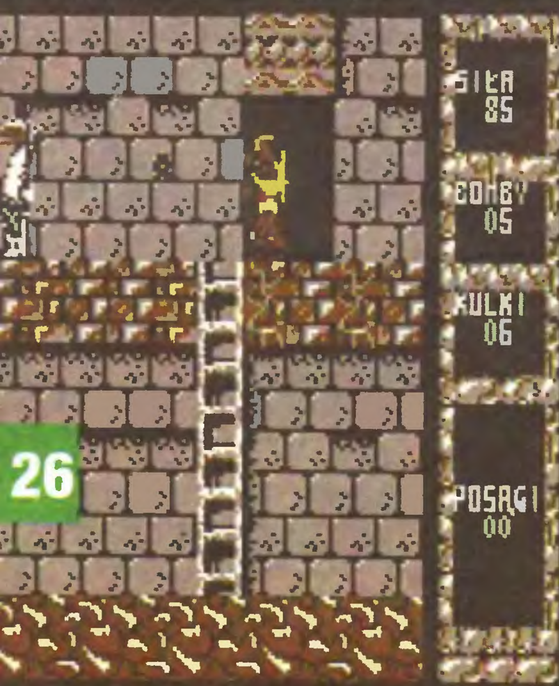
Aby przejść każdą planszę musisz uśpić wszystkie Tyungunzy. Dlatego śmierć takowego uniemożliwia przejście planszy. Przejście planszy nie należy do łatwych, ponieważ zazwyczaj droga pomiędzy wylęgarnią robaczków, a kokonami jest długa. Często zdarzy Ci się, że będziesz musiał usunąć z drogi robaczków różne przeszkody. W tym celu trzeba będzie zmieniać położenie przełączników umieszczonych w określonych miejscach planszy. Jeśli bańki z robaczkami nie lecą w pożądanym kierunku, możesz wpłynąć na tor ich lotu włączając lub wyłączając dmuchawy.

Ponieważ masz w sobie coś ze ślimaka, więc jedyną metodą Twojego poruszania jest pełznięcie po powierzchniach, także głową w dół. Pewnym ułatwieniem w poruszaniu może być silnik odrzutowy, który posiadasz. Żeby go uruchomić musisz jednak znaleźć beczkę paliwa, a taka wystarcza maksymalnie na 30 sekund latania. Inną metodą transportu jest poruszanie na nogach, które możesz czasami znaleźć. Nogi obok szybkiego chodzenia umożliwiają Ci także skakanie. Niestety, nie wiadomo dlaczego, bardzo szybko się one zużywają. Nogi i silnik włączasz lub wyłączasz klawiszem Enter.

Po przejściu wszystkich plansz (dziesięciu) otrzymasz gratulacje i podziękowania za pomoc od Stega i możesz zacząć grę od początku.

Ferion

MADRAX



Dawno, dawno temu było sobie małe królestwo i, jak to zazwyczaj bywa, miało starego, poczciwego króla. W tym małym królestwie żył także, jak zwykle w takich przypadkach, zły czarnoksiężnik. Nazywał się on Gothan i bardzo nie lubił króla. Któregoś pięknego dnia sprowadził na Ziemię poprzez bramę Dwóch Światów, straszliwego potwora z piekieł, a ten zaczął plądrować królestwo.

Jedyną metodą, aby zabić potwora było zamknięcie bramy Dwóch Światów. Wtedy siła nie mogłaby już dopływać do potwora i zmarłby. Aby zamknąć tę bramę należy usunąć 6 posążków boga Thora znajdujących się w podziemiach twierdzy Morador. Niestety z powodu legend o potworach buszujących w tej twierdzy nie znaleziono żadnego śmiałka, który by wykonał to zadanie. A więc, jak zwykle w takich przypadkach, to zadanie musisz wykonać Ty.

Zostajesz wyposażony raczej mizernie. Na Twój ekwipunek składają się: miecz, bomby (5) i kulki (9). Gdy położysz bombę na ziemi, po pewnym czasie (ok.5 sekund) eksploduje. Kulki są bronią mniej skuteczną, gdyż niektórych wrogów zabija dopiero kilkukrotne trafienie. Ich zaletą jest duży zasięg. Zobaczysz, że Twój zasób bomb i kulek wystarcza na bardzo krótko, a gdy się skończy będziesz musiał używać miecza. Na szczęście są miejsca z niewyczerpanymi składami bomb i kulek (to znaczy, że po zebraniu, wyjściu i powtórnym wejściu one tam będą). Najgorsze jest to, że gdy wyjdziesz z planszy i do niej wrócisz, potwory będą w niej z powrotem. Do Twoich przeciwników należą: czarnoksiężnicy (co dziwne, nie używają magii), rycerze, gobliny, krwiożercze roślinki, nietoperze, dziki, mumie itp. Gdy w wyniku spotkań z tymi potworami stracisz całą energię - giniesz. Jeśli Twoja energia zbliża się do zera, ratunku szukaj we flakonikach z życiodajnym napojem, całkowicie odnawiającym energię.

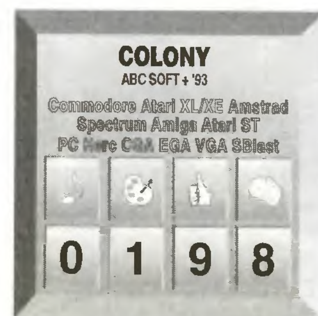
Posążki, których szukasz, są rozrzucone po całej budowli i często w czasie swojej wędrówki będziesz zmuszony korzystać z drzwi, wyglądających jak czarne kwadraty. Czasami zdarzy Ci się spotkać drzwi, które przeniosą Cię z powrotem w to samo miejsce. Uważaj, gdyż jest to pułapka zabierająca Ci energię (za każdym wejściem 5). Inną pułapką, jaką spotkasz, są koice w podłodze (szczególnie niebezpieczne w całkiem ciemnych salach. Na szczęście w tym labiryncie można znaleźć lampę. Czasami spotkasz także duże masywne drzwi, których nie da się w żaden sposób zniszczyć. Klucze, znajdowane przez Ciebie w labiryncie, pozwolą Ci otworzyć każde drzwi. Możesz także znaleźć fragment drabiny umożliwiający załatanie dziury w używanej, a nieco sfatygowanej, własnej drabinie.

A więc powodzenia samotny rycerzu!

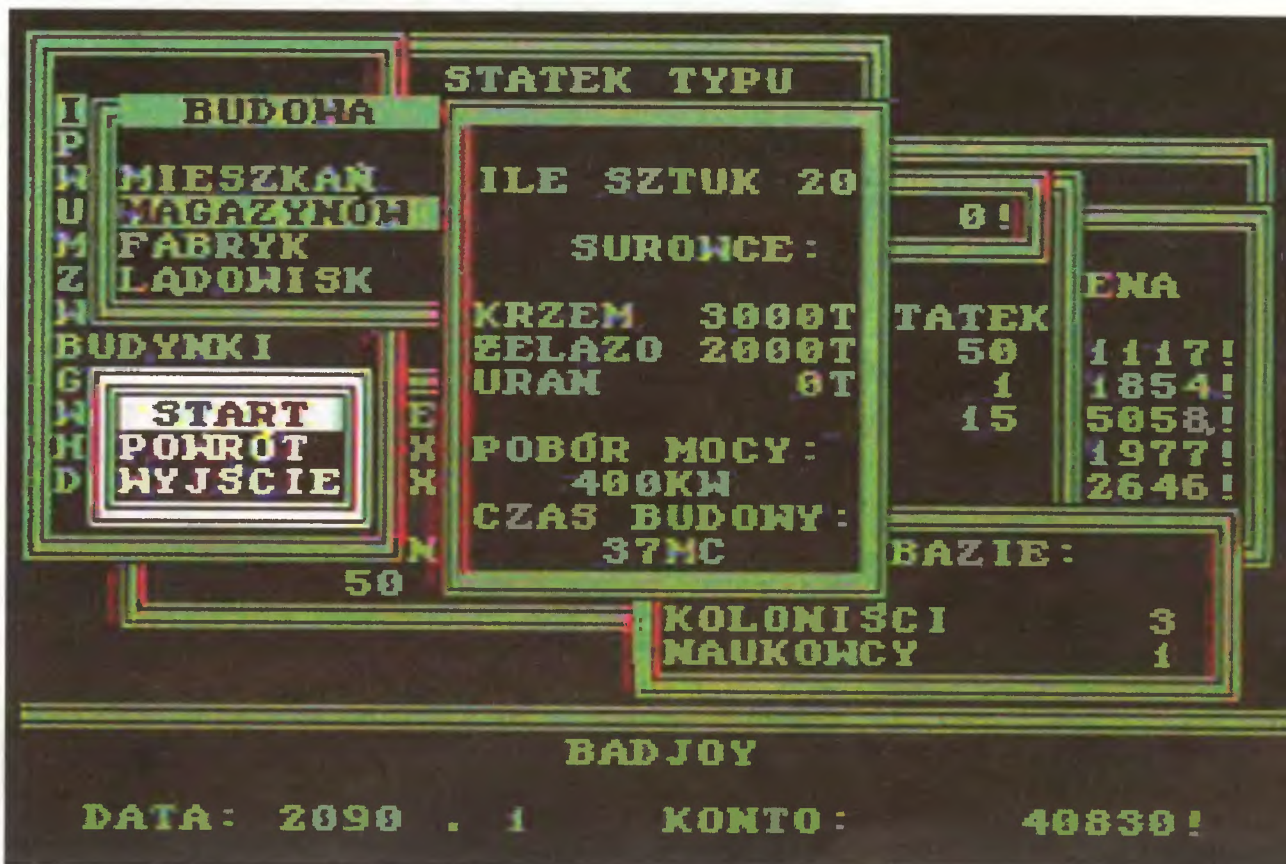
Ferion



Colony



Jak każdy, od małego marzyłem by zdobyć uznanie i pieniądze. Moja młodość upłynęła na mozolnej nauce i studiach. Długo jednak nie mogłem zdobyć pracy, spełniającej by moje ambicje. Wreszcie los się odmienił. Dostałem propozycję objęcia stanowiska gubernatora na jednej z nowo odkrytych planet. Tej szansy nie mogłem zmarnować i dlatego właśnie tu jestem... Rozpoczynałem wraz z dziesięcioma osadnikami i tylko dwoma naukowcami, z których większość już nie żyje, ale teraz moja kolonia liczy sobie już kilka tysięcy mieszkańców. W dziesiątą rocznicę od osiedlenia się na tej planecie będę miał okazję wykupić kolonię na własność - w tym celu muszę zdobyć sto milionów kredytów, na razie nie zebrałem całej sumy, ale na szczęście mam jeszcze czas.



Gdy osiedlaliśmy się tutaj mieliśmy do dyspozycji tylko jeden generator, jedno lądowisko, jeden 500-tonowy magazyn, odrobinę surowców. 50 tysięcy kredytów i zapas żywności na kilka miesięcy. Jak na początek nie było to wiele, ale jakoś sobie radziliśmy. Rozpocząłem od wysłania kilku ludzi na pola - własna produkcja żywności pozwoliła zaoszczędzić na imporcie, a nawet umożliwiła eksport. Co miesiąc wysyłałem ekspedycje w celu zbadania wyspy i odkrycia minerałów potrzebnych do budowy nowych budynków, produkcji maszyn i sprzedaży na inne planety. Zawsze były to małe grupki ludzi - tak im się łatwiej pracuje. Poza tym jeżeli giną, nigdy nie są to duże straty. Na początku nie można rozpocząć żadnych inwestycji, z powodu nie wystarczającej ilości surowców. Na szczęście od czasu do czasu jakiś statek odwiedza lądowisko i można wtedy prowadzić handel lub przyjmować nowych osadników. Surowce i maszyny można czasami sprzedać lub kupić po bardzo korzystnych cenach. Zawsze trzeba jednak uważać, gdyż wahania cen są bardzo duże. W sumie handel maszynami jest dziedziną najbardziej dochodową. Najpierw trzeba jednak wybudować duże lądowiska, by port kosmiczny mógł przyjmować większe jednostki, mające duże ładownie. Na początek radzę jednak wybudować jak największe magazyny - pozwoli to na trzymanie większej ilości surowców, poza tym zawsze dobrze jest mieć trochę wolnego miejsca, gdyby nadarzyła się jakaś szczególnie opłacalna oferta.

Kiedy mamy już wystarczającą ilość surowców czas rozpocząć inwestycje. Do wyboru mamy:

Mieszkania - większa ich liczba pozwala zatrudnić więcej osadników i naukowców. Pamiętaj - im więcej masz ludzi, tym szybciej trwają budowy i możesz mieć więcej fabryk.

Fabryki - gdy wybudujesz fabryki będziesz mógł rozpocząć produkcję jednego z pięciu produktów: dwu rodzajów robotów przemysłowych, robotów wojskowych, generatorów lub X - Wingów. Każdy z tych produktów ma inną cenę, inne są też ilości surowców potrzebne do produkcji każdego z nich. Do obsługi jednej fabryki potrzeba dwudziestu ludzi i pięciu naukowców.

Lądowiska - od ich ilości zależy wielkość lądujących statków, a co za tym idzie, pojemność ich ładowni.

Magazyny - jak się łatwo domyśleć służą one do magazynowania surowców.

Czasami wyprawy badawcze odkrywają złoża, które należy wykorzystywać. W tym celu trzeba ustalić wydobycie. Pamiętaj, że wydobycie pożera ogromne ilości energii, tak więc zawsze sprawdzaj, czy masz wystarczającą ilość generatorów i uranu, będącego dla nich paliwem.

Od czasu do czasu zdarzy się napad wrogich X - Wingów. Możesz się przed nim obronić posiadając odpowiednią siłę bojową. O twej obronności świadczy ilość żołnierzy (możesz ich zatrudnić z przylatujących do ciebie statków) oraz robotów wojskowych i X - Wingów. Armia jest bardzo kosztowna i zbudowanie sił zbrojnych, mających sensowną skuteczność, właściwie wcale się nie opłaca.

Przez cały czas musisz pamiętać by mieć odpowiedni zapas żywności. Jeżeli w bazie zapanuje głód, szybko pożegnasz się z tytułem gubernatora, a być może także z życiem. No cóż, głodni ludzie potrafią być okrutni. Musisz także uważać, by nie przeinwestować. Dług jest dopuszczalny, ale trzeba go spłacić w przeciągu roku. Jeżeli tego nie uczynisz, możesz się pożegnać z twą intratną posadą.

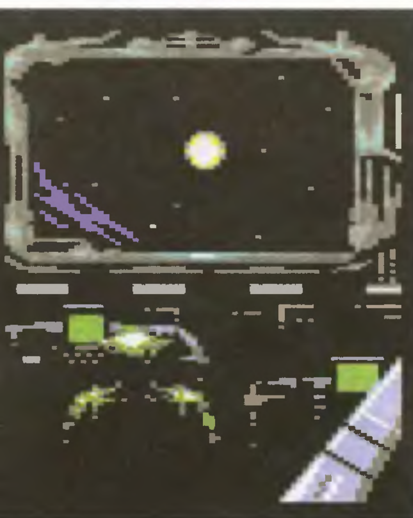
To już właściwie wszystkie rady jakich mogę ci udzielić. Mam nadzieję, że kiedyś, gdy zdobędziesz już 100 milionów kredytów i wykupisz kolonie na własność, spotkamy się na wakacjach na jednej z tych rajskich planet.

G(r)uber N. Ator

PARSEC



W obserwatorium astronomicznym na planecie Phentalon naukowcy zauważyli wielkie niebezpieczenstwo. Planety Phentalon i Uridian szły kursem na zderzenie...



... natychmiast powiadomiono Radę Planety...



... na decyzję nie trzeba było długo czekać. Generałowie od razu wysłali potężną flotę kosmiczną, by zniszczyła planetę Uridian...



Na twej rodzinnej planecie, Uridianie, także zauważono zbliżające się niebezpieczeństwo. Na dodatek oprócz zderzenia planet szykował się także nalot Phentalońskiej floty. Najmądrzejsze umysły radziły co zrobić...



... po szybkim namyśle zdecydowano się odeprzeć atak. Wysłano pięć najlepszych myśliwców...

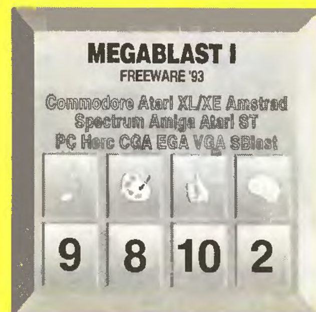


Pilotem jednego z nich jesteś właśnie TY. Istnienie rodzinnej planety spoczywa teraz w Twoich rękach. Wszystko zależy od tego czy uda Ci się zniszczyć nadciągającą wrogą flotę i zrobić miejsce dla waszych ogromnych niezdarnych niszczycieli, które rozniosą w pył planetę Phentalon. Na swej drodze spotkasz kilka eskadr śmiercionośnych myśliwców wroga. Musisz być szybszy od przeciwników, inaczej szybko skończysz życie. Po drodze będziesz miał też okazją zdobyć dodatkowe uzbrojenie. Radzę Ci zbierać wszystko, co w statek wpadnie. To podniesie Twoje marne szanse na zwycięstwo. Między eskadrami Phentalończyków natkniesz się na krążące w przestrzeni pasy asteroidów. Przelot przez jest równie trudny, jak walka z groźnymi jednostkami wroga. Tylko najlepsi nawigatorzy potrafią przelecieć przez te zabójcze przestrzenie nie zamieniając po drodze myśliwca w kupę złomu i kosmicznego pyłu. Na szczęście jesteś jednym z pięciu najlepszych pilotów, jakimi szczyci się Uridian. Cóż więcej dodać. Przyszłość układu Parsec zależy od Ciebie. Teraz uważaj, bo właśnie pojawiły się pierwsze jednostki wroga. Powodzenia...

Commandor BADJOY

MEGA BLAST

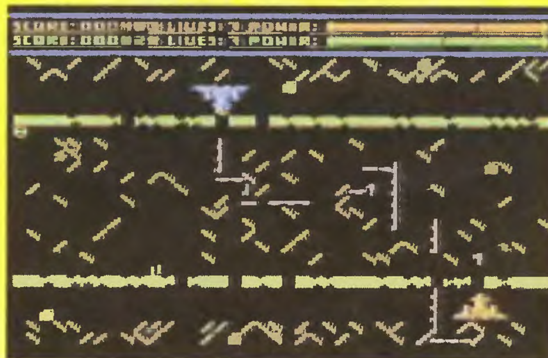




Gdy zapuściłem tę grę na redakcyjnym Atari, reszta pecetowców i amigowców dziwnie się popatrzyła. Nie wiedziałem, czy będą bić, czy płakać. Jednakże po kilku minutach niektórzy zainteresowali się nią.

To jest gra, jakich mało na ataryn. Biorą w niej udział dwie osoby o zupełnie sprzecznych poglądach na egzystencję. Dyskusję prowadzą z odległości równej wysokości ekranu. Każdego z rozmówców wyposażono w elegancki pojazd powietrzny. Steruje się nim za pomocą drążka, w którym zaleca się system autofire pulsacyjny z dopalaczem ciekłokrystalicznym.

Pojazdy są dosyć szybkie. Przydatne to, gdy przeciwnik celnie strzela i jego obelżywe wyrazy zmierzają prosto w kabinę. Niestety, wadą owych pojazdów jest to, że energię do pokładowych dział plazmowych pobierają z energii własnej. Trzeba więc bardzo uważać, aby nie wyczerpać całego jej zapasu, gdyż wtedy statek robi efektowne "bum! ".



Uwagę warto zwrócić na fakt, iż w miarę wzrostu liczby trafień samolot staje się bardziej niestabilny oraz sprawia większe problemy w sterowaniu.

Oprócz owych pojazdów na polu bitwy znajduje się zwykle mnóstwo, a czasami garstka, lusterek które odbijają wystrzelone pociski. Znajdują się one w większości pomiędzy pojazdami graczy, ale ich część umiejscowiona została na krańcach planszy. Tak więc można dostać w zad nie spodziewając się niczego. Aby jednak nie było zbyt miło, lusterka są ruchome i co jakiś czas lubią zmienić swoje położenie. Dla nie spodziewającego się niczego gracza może być nie lada zaskoczeniem, gdy strzela w pojazd wroga i nagle stwierdza, że jego samolocik pożegnał się ze skrzydełkami.

Od czasu do czasu pojawiają się różne niespodzianki. Trafienie w nie powoduje różnorakie efekty. Czasami może to być mała bombka, po której część planszy wyleci w powietrze. W innym przypadku można samemu rozstać się z życiem. Innym razem otrzymać można jakiś dopalacz w stylu podwójnego działka lub pocisków rozbijających lustra.

U góry ekranu znajduje się informacja o ilości żyć każdego z graczy i pozostającej w jego rękach energii. Każdego gracza rozdziela od "pokoju luster" mała bariera. Jest bardzo przydatna, ponieważ daje czas na ucieczkę w wypadku niespodziewanego ataku. Aby ją przestrzelić wystarczy posłać cztery pociski.

Jeżeli ktoś dysponuje komputerem ze 128 Kb pamięci, cały czas towarzyszyć mu będzie digitalizowany dźwięk. Zarówno muzyka, jak i wszystkie efekty są zrealizowane tą techniką i wyjątkowo podnoszą jakość gry. Graficzka jest prosta, robi dobre wrażenie i, co najważniejsze, nie męczy wzroku.

Cały program jest przeznaczony wyłącznie dla maniaków (?). Nawet autor umieścił taki napis w intro. Normalni ludzie nie mogą w to grać, bo staną się maniakami (hmmm...). Od Megablasta nie można się oderwać i gdyby nie to, że mam inne gry do opisania, to pewnie bym grał z Kaczorem jeszcze baaardzo długo.

Wiewiór





Speed Matter

Na wstępie napiszę, że jest to gierka tylko dla dwóch graczy - singlowcy niech dobiorą się parami. Inaczej może być ciężko, gdyż do obsługi potrzeba dwóch joyów.

Pomysł gry był już odgrzewany kilkakrotnie, i dlatego nie jest ona rewelacją. Jednak dzięki starannemu wykonaniu całkiem nieźle się prezentuje. Grafik zrobił kawał dobrej (nikomu nie potrzebnej) roboty. Użyte przerwania, a co za tym idzie, większa liczba kolorów wydatnie podnoszą walory wizualne programu.

Dobraliście się już parami? Nie?! To napiszę jeszcze, że muzyka niesamowita, zwłaszcza w intro. Na początku nie wiedziałem jak tego słuchać, ale potem już skakałem i klaskałem uszami. Zrobiono ją jakąś nową metodą. Nie znam się na tym najlepiej, ale Kaczor powiedział, że to jakaś generacja drgań, czy coś w tym rodzaju.

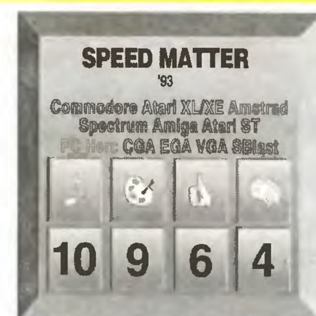
Zabawę zaczynamy we dwóch na jednej planszy. Każdy siedzi na swoim motocyklu, w pojeździe kosmicznym, czy co sobie tam wyduma. Jedno jest pewne, że ma to wielkość piksela. Porusza się to coś zostawiając za sobą bardzo twardy ślad, nic nie może się przez niego przedostać. Każdy kontakt powoduje detonację i rozkład na czynniki pierwsze. Ów pojazd ma ponadto dwie prędkości poruszania się. Pierwsza - bardzo dobra przy wymijaniu różnych przeszkód i ostrych manewrach. natomiast druga (dostępna po "naparciu" fire) warta bywa używania na prostych, podczas sprintów i lotnych premii z przeciwnikiem.

Aby nie było zbyt łatwo, wyścig przeprowadzany jest na terenie, którego bandy bynajmniej nie są gładkie. Przeciwnie, są pełne wystających prętów, kołków, chłodnic, rur i innego zbędnego złomu. Jak łatwo zgadnąć wszystko to robi nam krzywdę na muniu. Warto unikać zbytnich zbliżeń z wymienionym osprzętem, ale nic nie przeszkadza pozwolić przeciwnikowi zjechać z gracją w ten teren.

U dołu ekranu widnieje kilka tabliczek. Zamieszczone są tam informacje o punktacji każdego z graczy. Warto tutaj dodać że ilość punktów zależy od drogi jaką pokonaliśmy. Innymi słowy, im dłużej grasz, tym więcej punktów.

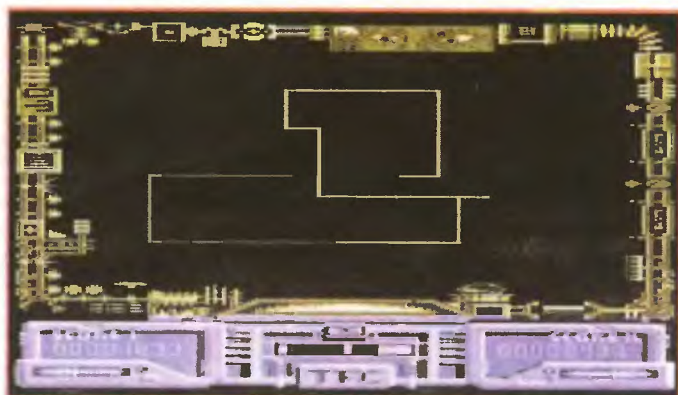
Ponadto zamieszczone są w tym rejoniedwa wskaźniki informujące o stanie posiadanych pojazdów. Jeżeli wskaźnik skurczy się tak, że nie będzie go widać, to zwycięzca zbiera laury i może wejść do listy najlepszych.

Ja tą gierkę określę jako dosyć dobrą. Jej wielką zaletą jest to że grając we dwóch wyrównują się szanse. Natomiast wielka wadą jest brak możliwości grania w pojedynkę z komputerem. Ponadto dał się zauważyć jeszcze jeden feler. Za każdym razem, gdy zaczyna się grać, trzeba podawać imiona graczy od nowa. Bardzo to przeszkadza rozegrać dłuższą partyjkę.



O czym donosiiii....

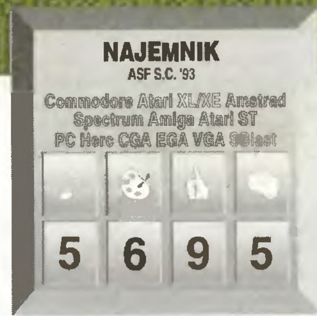
Wiewiór



Najemnik



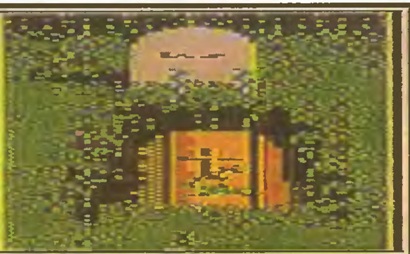




Wreszcie udało mu się zdobyć odpowiednie papiery i trochę grosza. Pojechał do nowego miasta i tam jakiś bandzior ukradł jego walizkę. Pozostało mu tylko tysiąc dolców i paszport. Postanowił więc zarobić i przy okazji sprzątnąć kilku brzyd kich panów.

W tym momencie zaczynasz grać Ty. Zadaniem jakie stoi przed Tobą jest zarabiać pieniądze najmując się do pracy jako facet od mokrej roboty. Masz cztery miejsca, do których możesz się udać.

- Kasyno. Tam grając w ruletkę możesz dorobić sobie (albo przehulać) trochę grosza.



- Sklep z bronią. To miejsce odwiedzasz tylko, gdy masz dużo gotówki i robotę na oku.
- Pobliskie wzgórza. Czyste powietrze i cisza sprawiają, że możesz spokojnie potrenować strzelanie do lotek.
- Punkt kontaktowy (facet w celowniku). Tutaj zawsze znajdzie się dla Ciebie jakaś robota.

Na wstępie musisz wybrać się do sklepu po giwerę. Masz tam do wyboru kilka rodzajów broni.

- Pistolet COLT M1911A1 11, 43 mm za 700$, amunicja za 200$. Dosyć tani, ale dobry tylko do pierwszej misji.
- Karabin Uzi za 1000$ wraz z magazynkami za 500$. Szybkostrzelny, automatyczny pistolet maszynowy. Właściwie najlepsza broń do takiej roboty.
- Wyrzutnia p-panc LRAC MLE F1 STRIM. Dla nieoczytanych - po prostu bazooka. Ma jednak dużą wadę, kosztuje 5000$, a pociski 1000$. Jednakże jest celna i potrafi wymieszać pacjenta stojącego nawet za drzwiami od garażu.
- Granaty ręczne F1 po 500$. Dobre jako środek pomocniczy w walce, zwłaszcza, gdy pojawi się zbyt dużo bandziorów. Trzeba jednak uważać. Zabijają wszystkich, nawet tych niewinnych.
- Kamizelka kuloodporna. Tego chyba nie trzeba komentować. Każdy chce przeżyć jak najdłużej. Ma cztery jednostki wytrzymałości.

Na samym początku radzę potrenować strzelanie do lotek. Później będzie, jak znalazł. Najlepiej jest pożyczyć od kolegi myszkę amigową i podłączyć ją do drugiego portu. Dużo wygodniej się nią operuje niż joystickiem.

Gdy już poczujesz się dobry, zaciągnij się do jakiejś roboty. Na



początku dostaniesz misję eskortowania konwoju z mamoną. Lecz i tak misja sprowadza się do rozprowadzenia po chodniku wszystkich facetów, którzy posiadają zbyt duży zapas ołowiu w garści. Musisz mieć oczy i uszy otwarte. Chwila nieuwagi może kosztować Cię życie. Co więcej, nie wolno zabić nikogo, kto byłby nieuzbrojony.

Gdy wyprujesz z bandytów flaki i wrócisz cało z akcji, to możesz dokupić za uzyskane pieniądze broń lub pójść pograć w kasynie. Nie jest to takie proste i stracić kasę bardzo łatwo. Najprościej postawić na cyferkę, ale wygranie przy takim obstawieniu graniczy z cudem. Najlepiej jest obstawiać tuziny (pola nad polami numerków) lub rzędy (z prawej strony numer ków), ewentualnie czerwone (red) lub czarne (black). Optymalnie jednak postawić kilka żetonów w różnych miejscach. Jest wtedy szansa, że coś się zawsze trafi.

Najemnik to niezła strzelanka. Nie jest pokroju byle jakiego rębadła. Stopień skomplikowania tej gry stawia ją całkiem wysoko w rankingu, zwłaszcza że jest nieźle wykonana.

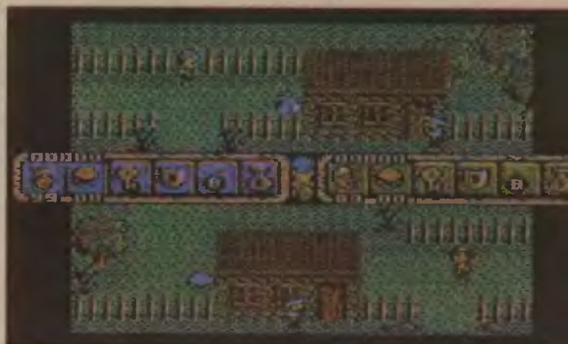
Chyba nie pozostało nic innego jak zmienić magazynek i ruszyć w kierunku Ząbkowskiej.

Wiewiór





TAGALON





Było sobie dwóch kolegów. Żyli oni w kraju zwanym pieszczotliwie Kulkandią. Wszyscy byli szczęśliwi, radośni. Niestety pewnego dnia król spadł z konia na polowaniu i uderzył głową w krawężnik. Okazało się, że wypadek był na tyle nieszczęśliwy, że król popsuł się całkowicie. Jak to zwykle bywa, wybrano nowego władcę, który okazał się być strasznym niegodziwcem. Zbezcześcił magiczne kulki największego maga i kazał je rozrzucić na cztery strony świata.

Wtedy właśnie pojawiłeś się Ty. W niektórych przypadkach pojawiło się Was dwóch. Przypadki te odnoszą się do naciśnięcia SELECT podczas startu gry. Zadanie zostało określone przez największego magika królewskiego. Ten, który zbierze wszystkie (lub więcej) magicznych kulek, zniszczy krwawego władcę i w nagrodę sam osiądzie na tronie.

Zewsząd zbiegło się mnóstwo, cytuję: "palantów rycerzy", którzy mieli ten sam zamiar, co i Ty (Wy). Jednakże dla Ciebie (Was) nie stanowiło większego problemu pozbycie się konkurencji.

Wtedy to rozpoczyna się zadanie gracza. Wędrując swoim bohaterem, poszukuje magicznych kul rozrzuconych w lesie, przylegającym do zamku władcy, oraz w samym gmachu. Poruszając się po tym terenie, napotyka on różnego rodzaju przeszkody. Głównie są to blokujące drogę płoty, drzewa i inne budowle. Jednakże najbardziej niebezpieczne są poruszające się po całym terenie postacie wieśniaków (?) i rycerzy. Niech ich aparycja i zachowanie nie zmyli nikogo. Potulny wygląd i śmieszny styl chodzenia nie świadczą zupełnie o niczym. Wystarczy tylko spojrzeć na swojego bohatera. Od razu widać jaki z niego przygłup.

Wracamy do tematu. W wielu miejscach, jakaś dobra, seksowna wróżka porozstawiała ni to butelki, ni to kociołki z niespodzianką w środku (hmmm...). Znaleźć tam można tylko kilka z góry ustalonych przedmiotów.

Butelka z płynem, oznaczona literką "E" pozwoli po użyciu zwiększyć zapas energii naszego bossa. Pozwoli to na przedłużenie jego żywota zazwyczaj o 6 - 8 punktów.

Bomba - ten drobny przyrząd kosmetyczny pozwala na zabranie przeciwnikowi dziesęciu punktów energii lub rozniesienie w drobny mak jakiegoś szwędającego się faceta. Jest to jedyna metoda na pozbycie się złych panów. Normalna metoda "banzai" (lot na twarz) skutkuje tylko na krótką metę, bowiem po wyjściu i powrocie do tej samej komnaty stworek będzie dalej pomykał.

Tarcza pozwala na zlikwidowanie wrażego pana bez narażania się na utratę 10 punktów siły.

Kluczyk - co ja tutaj mogę powiedzieć (napisać!). Służy do otwierania drzwi w zamku. Jest duży, ciężki i wygięty na końcu (i ma zęby).

Na ekranie każdy odnajdzie wskaźniki liczby zebranych kulek oraz ilość siłki (energijki), jaka pozostała jeszcze w jego rękach, nogach i mózgu na ścianie. Kulek jest 29, także wystarczy skalkulować sumę zebranych razem z przeciwnikiem i jeśli masz więcej, to zabawa jest wygrana. Wystarczy już tylko udać się do królewskiej sypialni (hłe, hłe), co oznacza wygranie gry.

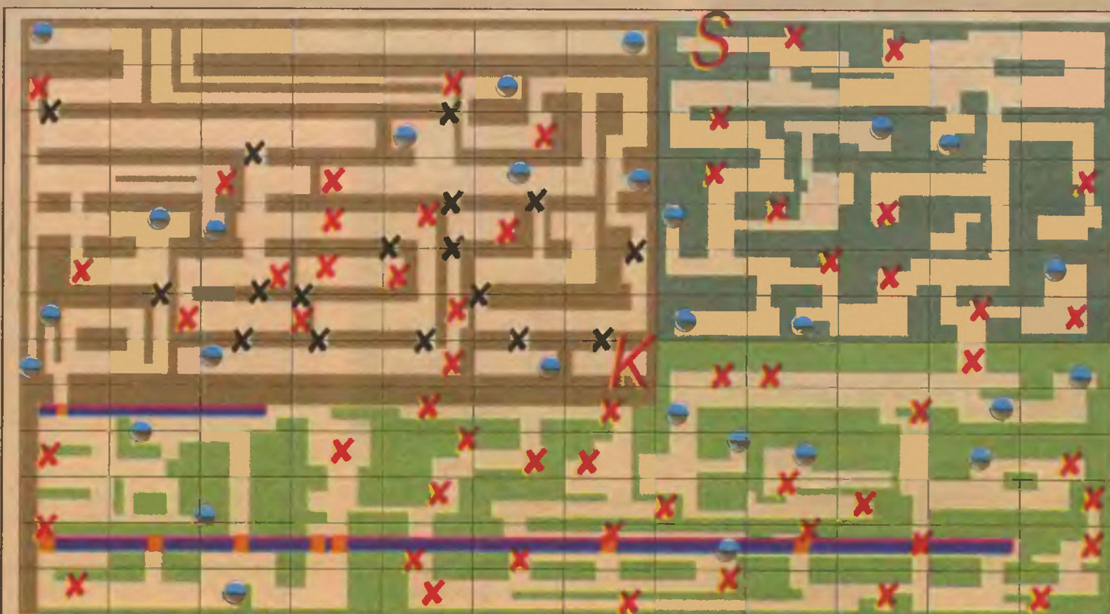
Ponieważ można targać ze sobą tylko jeden przedmiot, radzę bardzo uważnie patrzeć pod nogi. Złapanie nowego garnuszka będzie równoznaczne z utratą poprzedniego znaleziska, no chyba żeby było tam to samo.

Garnuszki odnawiają się co jakiś czas. Nie wiem, czy nie mają z tym czegoś wspólnego figurki w zamku. Nie udało się tego dowieść.

Gierka nadaje się raczej dla młodszych fanów kręcenia joyem. Ma sympatyczny wygląd, jest zrobiona na przyzwoitym poziomie, chociaż nie najmłodsza. Ma ładnie zaaranżowaną muzyczkę i elegancką grafikę. Właściwie nie byłoby na co narzekać gdyby nie jeden fakt. W pojedynkę gra się szalenie trudno i praktycznie przeciętny gracz nie jest w stanie zakończyć rozgrywki sukcesem. W redakcji ukończyliśmy ją grając we dwóch. Jest wtedy o tyle prościej, że wszelkie stwory znikają, gdy obu bohaterów zbliży się do siebie na odległość mniejszą niż jeden ekran.

No wystarczy już tego czytania, łapać za joye.

Wiewiór





Soccer Kid



Tuż przed rozpoczęciem piłkarskich mistrzostw świata, kosmiczny pirat skradł puchar. Był on jednak tak niezdarny, że podczas transportu puchar zderzył się z przelatującym asteroidem. Stało się nieszczęście. Puchar rozpadł się na pięć kawałków i każdy z nich wylądował w innej części świata... Wygląda na to że mistrzostwa świata w tym roku się nie odbędą, chyba że... ktoś odnajdzie części pucharu.



Dobrze, że Soccer Kid oglądał to wszystko w telewizji. Nie zastanawiając się ani chwili wskoczył w swoje najlepsze piłkarskie ubranko, zabrał ulubioną piłkę i wybiegł w poszukiwaniu pucharu...

I tu właśnie zaczyna się Twoja rola. Musisz tak poprowadzić Soccer Kida, by odnalazł wszystkie pięć części pucharu. Każda z nich znajduje się w innym kraju, podzielonym na trzy etapy. W każdym etapie masz możliwość odnalezienia kompletu kart z podobiznami piłkarzy. Jeżeli Ci się to uda, możesz zagrać w bonusowym etapie. Jeżeli w ustalonym (dość krótkim) czasie uda Ci się zebrać wszystkie przedmioty z planszy w jej określonym miejscu pojawi się jedna z części pucharu, którą możesz zebrać. Myślisz, że to zadanie będzie dla Ciebie dziecinnie proste? Mylisz się! Na Twojej drodze staną setki przygód i przykrych niespodzianek. Będziesz musiał sprostać wielu przeciwnikom: szalonym skaterom, rowerzystom, duchom, marynarzom, czy nawet wojownikom sumo. Poza tym wszędzie pęta się mnóstwo niebezpiecznych zwierząt (psy, ptaki lub aligatory). Według mnie najniebezpieczniejsi są ci wrogowie, którzy posiadają jakąś broń dalekiego zasięgu (jak dzida lub klucz francuski). Dodatkowym utrudnieniem jest to, że do niektórych kart można się dostać tylko tajnymi przejściami.





Na szczęście Soccer Kid to nie byle kto. Jest on bardzo wysportowany, ale i tak pełnie swoich możliwości pokazuje dopiero wtedy, gdy ma przy sobie piłkę. Poza zwykłym odbijaniem, żonglowaniem, bieganiem i strzelaniem potrafi robić wiele różnych sztuczek, np.: chodzenie na piłce, strzały z przerzutki, główkowanie. Potrafi nawet używać piłki jako trampoliny.

Zdarzy Ci się też bardzo często chodzić po drzewach i przekonasz się, że jest to możliwe także z piłką. Nawet chwiejnie stojąc jedną nogą na czubku gałęzi będziesz mógł wykonać przerzutkę. Inną przeszkodą są kolce, które może dają się przeskoczyć, jednak skacząc nie możesz zabrać ze sobą piłki. Jest to o tyle przykre, że lądując po drugiej stronie możesz się natknąć na jakieś zwierzę, a bez piłki nie jesteś w stanie się bronić. Dlatego lepiej wcześniej kopnąć piłkę na drugą stronę, aby zabić szkodnika.

Trzeba przyznać, że gra potrafi wciągnąć na długie godziny, tym bardziej, że cały czas towarzyszy nam kolorowa grafika i wspaniała muzyka. Ciekawym pomysłem jest to, iż na początku gry możemy sobie ustawić kolory stroju naszego bohatera (biało - czerwone też!). Bardzo podobała nam się możliwość obejrzenia instrukcji, jak posługiwać się joyem (jest to bardzo przydatne, gdyż niektóre ruchy, wymagają niezłych kombinacji).

Przejście wszystkich pięciu krajów to nie lada sztuka, jednak dużym ułatwieniem jest możliwość zapisu stanu gry na dysk (tylko po przejściu kraju). Byliśmy nią mile zaskoczeni, gdyż jest to opcja bardzo rzadko spotykana w tego typu grach.

Do testowania otrzymaliśmy dwie wersje, jedna z nich była przeznaczona dla Amigi 1200 i 4000, druga dla pozostałych modeli. Trzeba przyznać, że programiści dobrze wykorzystali nowe możliwości graficzne A1200. Użycie dużej liczby kolorów znacznie uatrakcyjnia obraz, gdyż zamiast rastrowania z pięćsetkowej wersji programu mamy płynne przejścia barw. Kolejną różnicą jest to, iż wersję dla A1200 można zainstalować na twardym dysku, czego nie da się zrobić z wersją na A500. Dziwne, że wersja dla A1200 nie sprawdza kodów.

Podsumowując należy powiedzieć, że Soccer Kid jest jedną z lepszych platformówek, a dodanie piłki znacznie uatrakcyjnia grę. Z pewnością będzie ona dobrą zabawą na długie tygodnie - kolejne etapy nie są wcale łatwe.

Badjoy & Ferion

galeria



„BIRD" – Marek Mazur (ST)



„CONCERT" – Tomasz Mazur (ST)



„TV" – Tomasz Mazur (ST)



„DRACULA" – Michał Garbaciak (Atari)



„MASKA" – S. Bojnicki (Atari)



„PELISHTI" – Janusz "Ice Cap" Fiedorow (Atari)

Niekorzystny wpływ księżyca i wirowy ruch Ziemi znowu dały nam się we znaki i dlatego w kilku ostatnich numerach nie było Galerii. Poza spadkiem aktywności słonecznej zanotowaliśmy także spadek aktywności naszych domorosłych grafików. Od września przychodzi coraz mniej prac na nasz konkurs. Pewnie szkoła przesłoniła Wam całą resztę świata (a może są to jakieś nowe gierki). W końcu jednak zebrało się trochę prac godnych umieszczenia w Galerii, przy czym najwięcej było obrazków zrobionych na małych i dużych Atari oraz wszelkiej maści klonach peceta. Posiadacze Amigi i C64 zapadli chyba w sen zimowy. W każdym razie przysyłali ostatnio cokolwiek (nawet paszkwile na atarowców).

Prawie cała Redakcja wzięła udział w głosowaniu mającym ustalić, które obrazki są najbardziej godne publikacji. Po ogłoszeniu wyników okazało się, że Zepsół jest jeszcze zbyt głupi na demokrację i jak zwykle zwycięzców trzeba było narzucić odgórnie. To co wybraliśmy możecie obejrzeć obok. Tym razem pod obrazkami znajdą się podpisy (chyba że znowu ktoś coś namieszał).

Jeżeli będziecie przysyłać dostatecznie dużo ciekawych prac, Galeria będzie ukazywać się regularnie. W przeciwnym wypadku pojawiać się będzie od przypadku do przypadku. Przypominam, by dyski były podpisane imieniem i nazwiskiem oraz znajdował się na nich adres autora. Nadesłanych dysków nie zwracamy (koszt wysyłki przewyższa częstokroć wartość dysków, tym bardziej, że najczęściej są one tak zjechane, iż odczytanie z nich czegokolwiek jest możliwe tylko cudem). Do zobaczenia, mam nadzieję za miesiąc, Wasz:

Przewodniczący Jury
(Krakowsko - Częstochowskiej?!?)

LISTA PRZEBOJÓW



HITY listy

NINTENDO	ATARI XL/XE	AMIGA	PC-et	COMMODORE
1. JURRASIC PARK	1. WŁADCY CIEMNOŚCI	1. MORTAL KOMBAT	1. DOOM	1. NOBBY THE AARDVARK
2. PRINCE OF PERSIA	2. GLOBAL WAR	2. CANNON FODDER	2. CIVILIZATION	2. SLICKS
3. BATTLE TOADS	3. SPY MASTER	3. GUNSHIP 2000	3. ROBBO	3. CREATURES II
4. STREET FIGHTER II	4. BARAHIR	4. SYNDICATE	4. GOBLINS III	4. LOCOMOTION
5. ROBOCOP III	5. BARBARIAN	5. HIRED GUNS	5. JORDAN IN FLIGHT	5. ELVIRA II
6. CAPTAIN AMERICA	6. SMUŚ	6. SPACE HULK	6. GUNSHIP 2000	6. INT. TRACK RACING
7. GOAL!	7. VICKY	7. SABRE TEAM	7. GOAL!	7. BAT
8. DOUBLE DRAGON III	8. ACE OF ACES	8. THEATRE OF DEATH	8. THE TWO TOWERS	8. STEEL THUNDER
9. MONSTER IN MY POCKET	9. CYWILIZACJA	9. DOGFIGHT	9. F - 117A	9. TERMINATOR II
10. FERRARI GP CHALLENGE	10. SPECIAL FORCES	10. ROOSTER	10 MORTAL KOMBAT	10. CREATURES

SHITY

NINTENDO	ATARI XL/XE	AMIGA	PC-et	COMMODORE
1. GALAGA	1. KARATEKA	1. FORTUNA	1. ALCATRAZ	1. ROBOCOP
2. TURTLES	2. HELIX	2. GOLDEN AXE	2. CISCO HEAT	2. MOONWALKER
3. GODZILLA	3. ADAX	3. VROOM	3. COLGATE	3. PUNK KILLER
4. BUGS BUNNY	4. KICK OFF	4. CISCO HEAT	4. GOLDEN AXE	4. BLUE MAX
5. KING KONG III	5. TARKUS	5. RESCUE	5. COLORADO	5. ROBOCOP III

HITY świat

CD-ROM	ATARI ST	AMIGA	PC-et
1. REBEL ASSAULT	1. FRONTIER - ELITE II	1. MORTAL KOMBAT	1. ALONE IN THE DARK II
2. DAY OF THE TENTACLE	2. LEMMINGS II	2 CANNON FODDER	2. PREMIER MANAGER II
3. DRACULA UNLEASHED	3. STREET FIGHTER II	3. FRONTIER - ELITE II	3. TFX
4. THE JOURNEYMAN PROJ.	4. SENSIBLE SOCCER 92/93	4. JURRASIC PARK	4. FRONTIER - ELITE II
5. STRIKE COMMANDER	5. COLOSSUS CHESS X	5. THE SETTLERS	5. STAR TREK
6. WOLFPACK	6. ZOOL	6. PREMIER MANAGER II	6. FLIGHT SIMULATOR V.5
7. GABRIEL KNIGHT	7. MONKEY ISLAND	7. SENSIBLE SOCCER 92/93	7. ZOOL
8. TFX	8. THE CHAOS ENGINE	8. CHAMP. MANAGER'93	8. SAM & MAX HIT THE ROAD
9. COMANCHE	9. STRIKER	9. ZOOL II	9. INDY CAR RACING
10. INDY JONES	10. PREMIER MANAGER	10. MICRO MACHINES	10. NETWORK Q RACRALLY

HITY experci

COMMODORE	ATARI XL/XE	AMIGA	PC-et
1. MAYHEM IN MONSTERLAND	1. DROGA WOJOWNIKA	1. MORTAL KOMBAT	1. REBEL ASSAULT
2. NOBBY THE AARDVARK	2. CYWILIZACJA	2. BODY BLOWS - GALACTIC	2. CRITICAL PATH
3. PARSEC	3. WŁADCA	3. TORNADO	3. MORTAL KOMBAT II
4. COLONY	4. SPEED MATTER	4. BLACK SECT	4. ARENA
5. CASTLE	5. TAGALON	5. GOBLINS III	5. ALONE IN THE DARK II
6. ELVIRA II	6. PYRAMID	6. FRONTIER	6. X - WING 2 TIE FIGHTER
7. FIST FIGHTER	7. SEXVERSI	7. SYNDICATE	7. JURRASIC PARK
8. FIRST SAMURAI	8. ALCHEMY	8. SPACE HULK	8. DOOM
9. HUDSON HAWK	9. BARBARIAN	9. TFX (jest na A500!)	9. TFX
10. FIRST DIVISION MANAGER	10 MAGIA FORTUNY	10. SKELETON KREW	10. GEEKWAD

Tym razem wracamy do normalności...

Z powodu nasilających się próśb wyjaśnienia mojego aktualnego stanu psychicznego, oświadczam:

Oświadczenie

Jestem nienormalny, ale cieszy mnie solidarność w tym stanie reszty ludzkości. (Koniec oświadczenia)

Tyle na dzisiaj, a teraz normalnie...

Nie da się ukryć tego, że na komputerach 16 - bitowych glorię i chwałę przeżywa gra pt.: FRONTIER - ELITE II. Ciekawe dlaczego? Może to oznacza, że ludzie wracają do gier kosmiczno - handlowych. A może po prostu ta gra jest super!!! Chyba, nie aż tak (wiem, bo grałem). Ze świata to tyle ciekawostek do przemyślenia.

Teraz popatrzmy, co się dzieje na liście naszych czytelników. Atarowcy przeżywają kolejne drgania przedśmiertne, nowe gry, nowe emocje (może jeszcze to Atari pociągnie dłużej, niż wróżbici myśleli - biedni wróżbici). Commodore to stare smęty, żadnego ruchu, denat, leży i zęby szczerzy. Przyjdą małe dzieci i wyrzucą śmieci oraz stary dziadek... (wystarczy, muszę się hamować). W liście NINTENDO Jurrasic Park nadal na pierwszym miejscu, trzyma się już od kilku miesięcy (ciekawe jak jeszcze długo? - Panowie wróżbici?), ale ogólnie jest w porządku. Na PC jak zwykle małe (kilkumiesięczne) opóźnienie. Jak na Zachodzie DOOM spada z list, to u nas pnie się dopiero do góry (dziwne!). Na koniec moja ulubiona Amiga. Jest chyba najżywszą listą wśród czytelników. Jest już: MORTAL KOMBAT, SPACE HULK, ROOSTER i starczy.

Tak w krótkim locie koszącym, przejrzeliśmy listę przebojów. Tych co chcą dokładniej przeanalizować notowania, odsyłam do danych po lewej (prawej? nie chyba... tak! lewej stronie).

No to czółkiem!

EMILUS

The Legacy

dok. ze str. 13

Etheral Plane od maga otrzymujemy okulary i czar. W świątyni patrzymy przez teleskop mając przy sobie Astrolabe. Dzięki temu wejdziemy do II podziemi. Znaleziony liść ubijamy w moździerzu, wkładamy do kadzidła i podpalamy. W pokoju z meteorytem gramy na fujarce i zabieramy go. W I podziemiach w pokoju z czaszkami kładziemy i zabieramy lusterko. W otwór, który się pojawi wkładamy meteoryt i wyciągamy Eye of Agla - pozwoli on przejść przez barierę na końcowej planszy. Zabijamy Belthegora (na przemian Elixir of Health i Wind of Destruction, trzeba trzymać w ręku Eye of Agla) i oglądamy zakończenie. Aha, pamiętajcie, że wypoczywać można jedynie w pokojach ze znakiem trójkąta. Klucze możemy trzymać w pęku (czasami zresztą warto drzwi "forsować"), a papierzyska w portfelach. Miłej (brrrr) zabawy.

Alex&Gawron



PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 80 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 18 tys. zl, w prenumeracie 15 tys. zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów -
jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy -
przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks -
czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. Znaleźć tam można opisy programów, sprzętu, peryferii, ciekawostek. Specjalny dział dla początkujących pozwala „świeżo upieczonym" nabywcom poznać podstawy programowania i obsługi komputera.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Commodore & Amiga prezentuje również gry, są one specjalistycznym uzupełnieniem Top Secret. Cena detaliczna **C&A** – 15 tys. zł, w prenumeracie 10 tys. zł.

Atari-magazyn - jedyny w Polsce poważny miesięcznik poświęcony w całości komputerom Atari. Drukowany w nakładzie 30 tys. egzemplarzy. Redagowany zgodnie z zasadą „dla każdego coś miłego". Znajdziesz w nim:
- opisy różnych rozwiązań sprzętowych oraz testy sprzętu
- opisy najnowszych (i nie tylko) programów
- kursy programowania, MIDI, DTP...
- porady techniczne i nie tylko
- opisy gier...

Atari-magazyn będzie doskonałą lekturą dla wszystkich posiadaczy – zarówno małych jak i dużych Atari, początkujących i zaawansowanych. W prenumeracie już wkrótce. Cena detaliczna – 20 tys. zł.

Tytuł	6 kolejnych numerów	12 kolejnych numerów	Liczba egzemplarzy
Bajtek	90000	180000	
C&A	60000	120000	
TOP SECRET	90000	180000	

Kupon ważny do 30.04.1994 r.

Co by zaprenumerować...

Bajtek – Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.



Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET – Supermagazyn o grach nie wymagający specjalnego reklamowania.

PRENUMERATA TO TANIEJ I PEWNIEJ

Następny numer „ATARI-magazynu" już w kioskach!



Dziękujemy redakcji Top Secret za wypożyczenie postaci

PRENUMERATA

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać pół roku lub cały rok.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - ❑ wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - ❑ do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy,
  - ❑ wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
  - ❑ odcinek oznaczony słowem „odpis" (zawierający z drugiej strony wypełniony kupon z zamówieniem) przysłać na adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, ul. Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać „PRENUMERATA".
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Kupon należy przysłać na co najmniej dwa tygodnie przed ukazaniem się czasopisma w kioskach.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

Odcinek do wysłania

Zł ....

Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

odpis

Datownik

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
Warszawa, ul. Rapperswilska 12

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Scanned by Vangis 2004
for CcOnLine

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

Pismo	Rok												
Bajtek	1991				4		6	7	8	9	10	11	12
Bajtek	1992		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Bajtek	1993		2	3	4	5	6	7	8-9		10	11	12
Bajtek	1994	1	2										
C4	1992	1				5	6	7	8	9	10	11	12
C4	1993	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
C4	1994	1	2										
TOP SECRET		13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
ATARI MAGAZYN		1	2	3-4									

w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii

Imię: ....

Nazwisko: ....

Adres: ....

....

....



KOSZTY WYSYŁKI

1 numer	- 6000 zł
2-5 numerów	- 10000 zł
6 i więcej numerów	- 15000 zł

Razem: ______ **egz. za:** ______ **zł**
+ koszt wysyłki: ______ **zł**
DO ZAPŁATY: ______ **zł**

- egzemplarze po 10.000 zł (niebieski)
- egzemplarze po 12.000 zł (różowy)
- egzemplarze po 15.000 zł (żółty)
- egzemplarze po 18.000 zł (czerwony)
- tych numerów już brak (szary)

W lewej części kuponu zamieszczona została lista wszystkich numerów czasopism, jakimi dysponujemy. Kolor pola określa cenę pojedynczego egzemplarza i jest ona podana w spisie na dole.

Dla każdego z numerów, który pragną Państwo zakupić, trzeba w wolnej kratce wpisać liczbę żądanych egzemplarzy. Na koniec należy w żółte pola wpisać całkowitą liczbę egzemplarzy i ich sumaryczną wartość. Wyliczona kwota powinna zostać powiększona o koszty wysyłki według danych zawartych w środkowej części kuponu.

Do tak wypełnionego kuponu należy jeszcze wpisać dane osoby zamawiającej i wysłać go na adres redakcji wraz z dowodem wpłaty (lub jego kserokopią) wyliczonej sumy pieniędzy.

Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.

W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:

Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota im odpowiadająca zostaje przekazana do „skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody (wyniki losowania opublikujemy w Bajtku), a wszyscy pozostali zostaną skreśleni z listy graczy.

Prosimy zatem osoby zainteresowane loterią o zaznaczenie tego faktu w górnej części kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

Pieniądze prosimy wpłacać na konto:
Wydawnictwo Bajtek,
Bank Agrobank S.A.,
Warszawa ul. Grochowska 262,
rachunek nr 470005 - 1834 - 131

Wypełnione kupony wraz z dowodem wpłaty prosimy wysyłać na adres:
Wydawnictwo Bajtek,
ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa
- z dopiskiem RETRO.

CENNIK OGŁOSZEŃ

na I kwartał 1994

Jeśli masz wrażenie, że Twoje ogłoszenia giną wśród innych, nie trafiasz do wszystkich zainteresowanych, oczekujesz promocyjnych cen i korzystnych warunków – skorzystaj z naszej oferty.



	Bajtek	TOP SECRET		ATARI
Nakład	81000	130000	70000	25000
Format	A4	A4	A4	A4
Objętość	64+4	48+4	48+4	48+4
Ogłoszenia czarno-białe				
1/4	3	3	2	1
1/2	6	6	4	2
1/1	10	10	8	4
Ogłoszenia kolorowe (kreda)				
1	15	25	15	7
II, III okładka	22	25	18	8
IV okładka	30	35	25	10
Oferta specjalna				
1/16	0.8	0.8	0.4	0.4

1. **Reklamy kolorowe drukowane są na papierze kredowym.**
2. **Zniżki:**
   - 5% zniżki za reklamę w trzech kolejnych numerach,
   - 10% za reklamę w sześciu kolejnych numerach,
   - 15% za reklamę w dwunastu kolejnych numerach,
   - 10% za płatność gotówką na 40 dni przed opublikowaniem reklam i ogłoszeń.
3. Specjalną ofertę stanowią tanie, nie podlegające rabatom, czarno-białe ogłoszenia 1/16 o wymiarach 40x60 mm, których treść można przesłać pocztą. Warunki:
   - nie mogą zawierać grafiki ani LOGO firmy,
   - nie mogą mieć więcej niż 400 znaków,
   - przesyłka musi zawierać kopię dowodu wpłaty.
4. **Do podanych cen doliczane jest 22% VAT-u.**
5. Wszelkie dalsze wyjaśnienia i informacje – Dział Reklamy **Wydawnictwa Bajtek, ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa, tel./fax 617-50-70.**

Bajtek® WYDAWNICTWO

UWAGA! Kupon prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: TOP SECRET ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa



Pole do popisu

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba, a jak mu się nie podoba - może nie robić nic. Jeżeli coś zrobicie, możecie to do nas przysłać, ale możecie tego nie przysyłać. Pełna swoboda.

SHITY
1
2
3
4
5
6
7



Tu wklej swoje zdjęcie

Lista przebojów komputera typu:

HITY
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



XYWA:

Breakthru



Klasyka: opancerzony samochód strzela i jedzie do przodu. Jedynym jego zadaniem jest przedarcie się przez linię wroga, a nie będzie to łatwe. Wyboiste bezdroża Amazonii, miny, bomby, najemnicy, zawalone przejazdy, skrzynki z amunicją, spadające skały - to wszystko utrudnia drogę naszemu bohaterowi. Na froncie są też czołgi, inne wrogie transportery, skoczkowie spadochronowi, śmigłowce i wiele innych typowo militarnych "udogodnień". Nasz samochód opancerzono, wyposażono w działo i nauczono skakać! Skakanie pomaga w pokonywaniu przeszkód, których nie można zestrzelić lub rozjechać.



Grę tę pamiętam jeszcze z wersji na ZX Spectrum, gdzie była jedną z lepszych zręcznościówek i strzelanek. Jej nintendowa wersja też jest bez zarzutu, strzelanie i lawirowanie pomiędzy pociskami dostarcza wielu emocji. Grafika na dobrym poziomie, podobnie jak muzyczka i efekty dźwiękowe.

OCENA: ✔✔✔✔

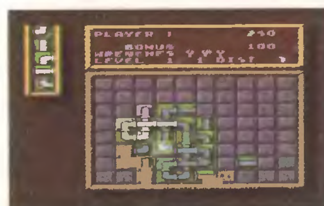
Pipe Dream

Kran, rurka, kolanko, rurka, rozgałęziacz, rurka - kolanko, kolanko, rurka, o koniec planszy, rurka, kolanko i... leci woda! Tak - będziemy bawić się w hydraulików. Z kranu popłynie woda, a my musimy zbudować jak najdłuższy i szczelny rurociąg. Im dalej doleci woda, tym zdobędziemy więcej punktów. Utrudnieniem w układaniu rurociągu jest to, że dysponujemy kolejno podawanymi elementami (rurka, kolanko, kolanko itp.) i nie zawsze pasują one do naszej instalacji. Trzeba więc główkować, co zrobić z kolankiem w lewo, gdy my potrzebujemy kolanka w prawo. Dalsze etapy gry wprowadzają dodatkowe elementy (zapewne znane hydraulikom) typu: pompa dużego ciśnienia, kierunkowe wloty, reduktory itp. Dalej pojawiają się na planszy stałe elementy, przez które należy poprowadzić budowany przez nas rurociąg.

Ta gierka jest przykładem typowej, dobrej gry logicznej, która potrafi wciągnąć i zmusić nasze szare (bure? kotki? dwa?) komórki (Centertel) do myślenia. Grafika odpowiednia, muzyka odpowiednia, temat odpowiedni, więc zabawa też odpowiednia. Ale czy mogłoby być inaczej, skoro grę podpisał Lucasfilm?

OCENA: ✔✔✔✔





Rod Land





Ta gra to sto procent niczym nie skrępowanej zabawy nintendowej. Jesteś małą wróżką - wiewióreczką, która zbiera kwiatki. Kwiatki te są potrzebne do uratowania zamkniętej w ciemnej piwnicy Księżniczki. Oczywiście zbieranie kwiatków nie jest proste: na każdej planszy roi się od przedziwnych stworów, a kwiaty rosną na różnych platformach. Przeszkadzającymi są duszki, pingwiny, modliszki, osy, pijawki itp., itd - im dalej, tym stają się one sprytniejsze. Gra nie jest jednak taka schematyczna, jak mogłoby się zdawać po tym opi sie. Mała wróżka ma magiczną drabinę i musi pogłówkować, aby zebrać wszystkie kwiatki albo załatwić wszystkich wrogów. Zabawę uatrakcyjniają kolorowe i często pojawiające się bonusy. Po kilku planszach zwykłych jest też specjalna, która wymaga jeszcze większego wysiłku, bowiem na niej jest np. zmasowany atak krokodyli.

"Rod Land" utrzymana jest w sielankowej konwencji, z grafiką przypominającą filmy rysunkowe. Całość uzupełnia fajna muzyczka i digitalizowane efekty dźwiękowe. To jest gra, obok której nie można przejść obojętnie.

OCENA: ✔✔✔✔✔

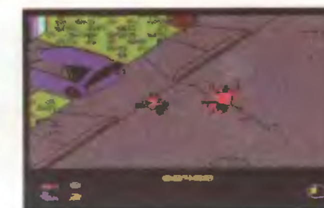
Rollerblade Racer



Cześć, jestem Kirk i mam nową parę butowrotek (czy tak się tłumaczy rollerblades?) - powiedział chłopiec na początku gry i tak się zaczęło. Wkrótce rozpocznie się wielki turniej dla wszystkich skaterów, więc będziemy musieli pomóc chłopcu... Wstępnie potrenujemy skoki i uniki, wkrótce też zorientujemy się, że nasz bohater skacze jak łajtłapa i wymachuje rękoma. Zakwalifikowanie się do ulicznego turnieju to parę skoków po dziurawej ulicy, kilka uników przed Burkiem sąsiadów i wstrętnym dzieciakiem Magistra. Dalej to już skakanie przez beczki itp. Na początku jest łatwo, ale kiedy wjedziemy do miasta... dziury, kałuże, slalomy. A kiedy jedziesz chodnikiem nad plażą, dzieją się jeszcze lepsze cuda - wiesz, co ludzie robią nad wodą z psami i ringo. Najgorsze jest to, że nawet w tym nieoficjalnym ulicznym turnieju mierzą Ci czas. Jak nie zdążysz to klapa i umarł we wrotkach.

Ogólnie zręcznościówka jest na przyzwoitym poziomie, ma dobrą grafikę i śmieszną akcję. Denerwuje tylko monotonna muzyczka (czytaj: rzępolenie bipaczka).

OCENA: ✔✔✔



dystrybutorem
opisywanych gier jest:
BobMark International sp. z o.o.
01-034 Warszawa, ul. Smocza 18
tel./fax: 38-05-02, tel: 38-05-69

SAVEGAMY

Witamy, witamy! By zbytnio nie tracić czasu, od razu na wstępie oddajemy głos naszemu korespondentowi ukrywającemu się pod wdzięcznym pseudonimem "P. H. ". Zabrał się on za "Cywilizację", grę (jak sam pisze) już nie pierwszej młodości, ale bez wątpienia ciągle jeszcze popularną. Tak więc bierzemy na warsztat plik CIVIL0. SVE (lub z innym numerkiem) i szukamy następujących hexów:

0140 - dwubajtowy stan naszej kasy. Maksymalnie może jej być 30000 gp, czyli wpisujemy 30 i 75 i styka.

0510 - w dziewięciu kolejnych bajtach zaczynając od tego hexa jest zapisany stan naszej wiedzy technicznej. Każdemu wynalazkowi odpowiada jeden bit - jaki czemu znajdźcie sami. Ustawienie np. FF FF FF FF 00 00 FF FF 00 umiejscawia nas już w epoce lotów kosmicznych. Nie należy ustawiać na raz wszystkiego, gdyż zbyt dużo "wymyślonych" na raz cudów świata uniemożliwi nam ich produkcję.

Obydwa powyższe hexy dotyczą sytuacji, gdy gramy Aztekami. W przypadku innych cywilizacji wartości zmieniają się o kilka bajtów w górę lub w dół.

2308 - odtąd zaczynają się parametry poszczególnych jednostek. Uwaga! Dotyczą one także jednostek przeciwników! Najlepiej jest więc "wymyślić" sposobem opisanym powyżej od razu automobile, co pozwoli nam produkować czołgi, a następnie zmodyfikować ich parametry - przeciwnik jeszcze długo nie będzie mógł wytwarzać tych maszyn. My zaś zmieniamy zawartość hexu 248E z 03 na 63 i mamy 99 punktów ruchu. Hex 2492 z 0A na 63 i mamy 99 punktów ataku. Dalej w hexie 2494 zamieniamy 05 na 63, co daje 99 punktów obrony. Wreszcie hex 2496 i z 08 na 01 - produkcja czołgu trwa tyle, co Militi. No! Teraz można zaczynać zabawę...

Dalsza część listu P. H. wykracza nieco poza ramy klasycznego grzebania w save'ach wchodząc na obszar "dorosłego" grzebania w pamięci. Warto jednak podać jedną z jego propozycji - może ją wklepać nawet kompletnie "zielony" osobnik. Chodzi o grę "Body Blows": wchodzimy do katalogu, gdzie ona się znajduje i piszemy DEBUG BB. EXE. Program DEBUG. EXE jest standardowym elementem pecetowego DOSu i nie powinno być problemów z jego zdobyciem. Gdy już pojawi się znak zachęty programu, piszemy:

```
A 154
INT 3

G
A 154
STI

P
P
A 3273
MOV WORD [2B2A], 3C
NOP
NOP
NOP
NOP

G
```

Puste wiersze oznaczają naciśnięcie samego "Entera". Po tym zabiegu można sprać każdego przeciwnika.

Wielkie dzięki dla P. H., geniusza niemalże równego znajomemu hackerowi, który z braku lepszych zajęć (lub po prostu w efekcie chwilowej niepoczytalności) udziela wywiadów dla badziewnych pisemek. A teraz nieco naszej własnej twórczości... Bawimy się ostatnio gierką "SimCity 2000", całkiem przyjemną. Istnieje tam odwieczny problem braku pieniędzy, zaś próba zastosowania znanej z "SimCity" metody "Shift" + "FUND" skutkuje tylko przyznaniem kredytu, w dodatku wrednie oprocentowanego. Nic to! W hexach od 27 do 29 zapisany jest aktualny stan naszej kasy, zmieniamy więc oczywiście na FF FF FF i jak zwykle chełpimy się triumfem ludzkiego umysłu nad bezduszną maszyną...

Alex & Gawron

Listy

APEL

Pożyczyłem Zdzichowi kasetę z grą "Sex Game II" i on nie chce mi jej oddać. Zaapelujcie do Zdzicha.

Gonzo and Cubasa

Zdzichu! Natychmiast oddaj grę! Już zaapelowaliśmy.

C64

Czy możecie drukować więcej opisów gier na Commodore 64?

Erni Kulfoniasty

Właściwie możemy, ale o tym czy będziemy zadecydują wyniki ankiety opublikowanej w poprzednim numerze TS.

CUDA

Więcej na CD - ROM do Commodore C64.

Więcej na Atari z HDD 1 GB.

Grohers

Czasem robimy rzeczy niemożliwe, ale w sprawie cudów prosimy się zwrócić do najbliższej parafii.

CZYTELNOŚĆ

Czy czytacie każdy przysłany list?

Krzysztof Sobczyński

Tak, pod warunkiem, że umożliwia to charakter pisma.

DO MAŁOLATY

Z okazji Dnia Kobiet przesyłam Ci wierszyki (? - przyp. SH) ku przestrodze:

"Mężczyźni starzeją się, lecz nigdy nie stają się lepszymi. "

Oskar Wilde

"Mężczyzna pozostaje zazwyczaj bardzo długo pod wrażeniem, jakie zrobił na kobiecie. "

Julian Tuwim

Brutus

Robić coś takiego Kopalnemu?! Małolata zacznie zadzierać nos na wysokość iglicy Pałacu Kultury, a jak źle pójdzie, to zmieni całkowicie orientację.

KUPONY

Co to ma być z tymi kuponami, że trzeba naklejać je na kartę pocztową, a nie tak jak kiedyś: znaczek i koniec. Poprawić mi to.

A. P. Rarus

Niestety, Poczta Polska S. A. nie chce przesyłać kartek o niestandardowych rozmiarach, a jeżeli już się zgadza, to za takie pieniądze, że przestaje się to opłacać wszystkim poza Pocztą Polską S. A.

KOREKTA

Wytłumaczcie mi po co (cenzura - SH) w grach "Disposable Hero" i "Brutal Sports" powtarzacie pod tekstem to, co jest napisane w ramce.

Super Grotwer

Mógłbym napisać, że po to, by się lepiej utrwaliło, ale nie będę taki. Samopowtarzalność metki spowodowana została karygodnymi zaniedbaniami korekty, która zresztą błysnęła jeszcze w paru innych miejscach, dając pożywkę wrogiej propagandzie. Winnych nie będę pokazywał palcem, bo akurat w tym momencie nie zgina mi się on w tę stronę, co trzeba.

NAGRODA

Nagrodę proszę przesłać pocztą lub doręczyć osobliwie.

Rabin Hood

Wybieramy to dugie rozwiązanie. Spodziewaj się przesyłki o wadze gatunkowej 20 kiloton.

NUMEREK

Pokopało się wam (albo i mnie, sam już nie wiem), oj pokopało. Przeskoczyliście z numeru październikowego (7/20) na grudniowy (8/21). Numerki się zgadzają, ale po numerze 8/21 wskoczył mi styczniowy (1/22). A więc 8/21 musiał być grudniowy (no i ten komiks). No więc gdzie jest numer listopadowy? Wyparował, co?

Ferreza

Rzeczywiście ktoś się nie bał i... Myślę, że wyjaśnienie tej sprawy powierzymy połączonym siłom reporterów "Gazety Wyborczej" i poznańskiej rozgłośni Radia "S", jako sile wyspecjalizowanej w ujawnianiu wszelkiego rodzaju afer.

POWTÓRKA Z ROZRYWKI

Po pierwsze: Czy rubryka Supery przestała już istnieć?

Czytelnicy nadesłali

ARCHON

Dawno, dawno temu (a może jeszcze dawniej?) stanęły naprzeciwko siebie dwie armie zwalczające się od niepamiętnych czasów. Były to armie Dobra i Zła...

Na pierwszy rzut oka (nie zbijcie ekranu!) wygląda to jak szachy. Jednak po kilku kolejnych rzutach ukazuje nam się piękna gra strategiczno - strzelankowa. Cała bitwa rozgrywa się na planszy przypominającej szachownicę. Na owej szachownicy znajdują się dwie armie: Dobra (jasne bierki) i Zła (te drugie). W skład Armii Dobra wchodzą m. in. rycerze, golemy, jednorożce i inne szlachetne postacie. Armię Zła tworzą takie kreatury jak gobliny, trole czy duchy.

Na początku gry możemy ustalić, którą stronę będziemy reprezentować i kto zaczyna. Cel jest prosty: wybić przeciwnika do nogi lub zająć pięć pól mocy znajdujących się na planszy. Zabić wroga jest prosto, wystarczy najechać swoją figurą na zajmowane przez niego pole i rozpocząć strzelankową część gry. Dokładne wiadomości na temat cech poszczególnych postaci podaję w tabelce. Sama walka toczy się na placu usłanym wieloma skałkami i kałużami. Skałki nie przepuszczają pocisków, natomiast kałuże spowalniają ich lot. Czasami skałki zamieniają się w kałuże lub na odwrót.

Jedną z ważniejszych postaci w Twojej armii jest WIZARD (dobro) lub SORCERESS (zło). Oprócz zwykłej siły ogniowej posiadają one zdolność czynienia różnych czarów. Aby wywołać menu czarowania należy dwa razy nacisnąć "Fire" na naszym magu. Poza tym raz wykorzystanego czaru nie można powtórzyć (skleroza czy co?).

No i to by było na tyle. Połamania joysticka i zagotowania mózgownicy życzy

FERREZA

OD REDAKCJI:

Opis powstał dla "Archona" w wersji na C - 64. Screeny które wizicie, pochodzą z gry "Archon Ultra" na PC - ty. Gra została wykonana przez firmę "SSI" i jest nieco rozwiniętą wersją gry samego "Archona". Zmiany dotyczą głównie oprawy graficznej i muzycznej (rewelacja!), merytorycznie gra jest troszeczkę wzbogacona, ale zmiany są niewielkie i spokojnie możecie je sami zbadać.

Czary to:

EXCHANGE	– zamienia miejscami Twoją figurę z figurą przeciwnika.
TELEPORT	– teleportowanie swojej figury na wybrane pole.
SUMMON ELEMENTAR	– „broń dalekosiężna" twojego czarownika.
REVIVE	– przywrócenie do życia jednej ze straconych figur.
HEAL	– uzdrawianie jednej z figur.
SHIFT TIME	– oddanie ruchu wrogowi.
CASE CONJURGING	– wyjście z menu czarowania.

Po drugie: Czy rubryka S. O. S. przestała istnieć?

Po trzecie: Czy rubryka (lubię się powtarzać) High Score przestała istnieć?

KAMIL, EMIL, KLEMENs

My nie lubimy się powtarzać, ale po raz 2741 odpowiadamy na wszystkie pytania: TAK!!! Przed rokiem!!!

PUBLIKACJA

Niech mnie ktoś gdzie wydrukuje, to ręka, noga, TS na ścianie!

Żab

Powiesiliśmy już jeden egzemplarz ostatniego numeru w Twojej intencji.

PUNKTUALNOŚĆ

Tak z ciekawostek, wiecie że Wasza gazetka dociera do Chwałowic dokładnie w czasie?

Harley Davidson

W czasie wiosennych roztopów, czy pierwszych jesiennych przymrozków?! NIE MA TAK I TAK NIE BYŁO, BY SIĘ PISMO NIE SPÓŹNIŁO! Ale to miło, że jednak są miejsca, gdzie jesteśmy o czasie. Kiedyś może przyjedziemy to zobaczyć.

ROŻNICA

Ten nowy grafik jest nie zły (nawet lepszy ode mnie).

don Marcin

Dzięki, ale Dobrochna jest graficzką (!), nie grafikiem, co dla nas nie ma większego znaczenia, lecz dla jej męża owszem.

WYPATRZONY

Od 3 lat jestem posiadaczem ATARI. Już sprzykrzyło mi się patrzeć na niego i postanowiłem kupić coś lepszego. Tylko co? Myślałem o AMIDZE lub IBM - ie.

Kotek

Do patrzenia proponuję telewizor. Jeśli chcesz komputer do gier i to niedużym kosztem - Amiga. Jeśli masz głęboki portfel i nie myślisz wyłącznie o grach - PC.

Na listy odpowiadał Sir Haszak, co mogłoby coś znaczyć, gdyby znaczenie odpowiedzi nieznacznie tylko różniło się od rzeczywistości. W każdym innym przypadku (a ten zachodzi), zakładanie, iż powyższe odpowiedzi zgodne są z prawdą, sensem lub czymś, na co liczy normalny TOPpisacz listu, prowadzić może do dysonansu poznawczego i silnych zaburzeń pracy przewodu pokarmowego, czego i Państwu życzę.





WYGLĄDAMY NA FRAJERÓW!!!

Nie jest dobrze, Panowie - jak mówi Naczelny po przyjeździe każdego kolejnego numeru TS z drukarni i obejrzeniu efektów jej działalności. Idzie wiosna, ludzie czują nowe siły do życia, w sercach rodzi się miłość, umysły zapominają o troskach, przyroda budzi się ze snu... Tfuuuu, obrzydlistwo! Jedyne co nas trzyma przy życiu, to świadomość, że te wszystkie uczucia, chęci, kwiatuszki i listki jesienią ZWIĘDNĄ, cha, cha! Ale na razie... Nie jest dobrze, Panowie. Po pierwsze, los ukarał nas za pychę i pewność, że nie powtórzymy żadnego tipsa. Daliśmy ciała i tyle, drukując te same tipsy w dwóch kolejnych i już odnowionych pod tym względem numerach - co kilkadziesiąt osób zauważyło. Szydźcie z nas na piśmie za naszą nieudolność, najlepsze pomysły tu wydrukujemy za dwa numery. Jeśli chodzi o oryginała, to otrzymał go Marcin Malczyk z Warszawy, który zdybał nas telefonicznie i dlatego był pierwszy. Na przyszłość dzwonić nie wolno, żeby wszyscy mieli równe szanse. Marcinowi kupiliśmy "Strike Commandera" - jak szalet, to szalet.

Po drugie, Alexowi padł twardy dysk co nikogo nie dziwi, jako że Alex sam go sobie sprzedał - gdyż dorabia w tym fachu, zaś jego kupiecka reputacja jest ustalona i dążąca do minus nieskończoności. Jedyna kopia bazy danych z tipsami poszła do piachu, my zaś zarządzamy co następuje:

1. Wprowadza się stan wyjątkowy na jeden numer T&T.

2. W tym numerze jakieś tipsy mogą (ale nie muszą) się powtarzać i NIC Z TEGO NIE WYNIKA - nieustający konkurs ulega na ten jeden numer zawieszeniu.

3. Przesuwa się o jeden numer podsumowanie kwartalne tipsowania - aż zdołamy odbudować bazę danych w oparciu o archiwum z Waszymi listami. Na razie możemy podać, iż nagrodę główną dostaną bez wątpienia Wania & Jimmy i na pewno nie zapomnimy o D. Rygielskim. Oczywiście nagród będzie więcej.

4. Za miesiąc wszystko wraca do normy.

5. Zamknij oczy, rozsiądź się wygodnie, oddychaj równomiernie i powtarzaj sobie w myśli "Jestem spokojny, jestem spokojny, jestem spokojny ".

Sorry wszystkim - to ta cała [- - - -] wiosna tak na nas działa...

Alex & Gawron

P. S. Tips miesiąca: "LAST STARFIGHTER: aby wygrać, zestrzel wszystkie pojazdy Obcych i zniszcz ich bazy. ". Ten tekst podtrzymał nas na duchu...

AFTERBURNER / Amiga
Zatrzymaj grę i wpisz "THUNDER BLADE" - "G" daje więcej rakiet, "N" - dodatkowe życie.
(PASCOfix & Co)

ALIEN WORLD / Amiga
Wpisz "BILL AND TEDS BOGUS GAME" na ekranie tytułowym - nieskończona ilość żyć i kompletna broń.
(Przemysław Mizdzioł)

ARABIAN NIGHTS / Amiga
Wpisz na ekranie tytułowym "SIMEON", a potem klawisz "Tab" i idziesz do następnego levelu.
(Przemysław Mizdzioł)

ASTERIX 2 / Amiga
Klawisz "U" wciśnięty podczas gry uzupełnia energię.
(Łukasz Piekarski)

ATOMIA / Atari
Naciśnięcie "Start" + "Select" + "Option" przenosi o poziom wyżej.
(Viold)

AWESOME / Amiga
Na klawiaturze numerycznej naciśnij "+" i trzymając go wciśnij "Fire". Teraz: "F1" - niszczenie wrogów, "F2" - dodatkowe paliwo.
(Zulus)

BANK! BANG! / Atari
Grę można obsługiwać joy'em lub z klawiatury, z tym że można równocześnie, więc poproś kumpla o pomoc: grajcie równocześnie, Ty na klawiszach, on na joy'u - ułatwia to koncentrację.
(Michał Utrata)

BARBARIAN / Atari
Gdy grasz z komputerem zaczyna on atak od turlania się w Twoją stronę, więc gdy się turla kopnij go.
(Michał Utrata)

BEAVERS / Amiga
Wpisz "BIGGIGBIB". Teraz: "F2" - następny level a "Space" - umiejscowienie w dowolnym miejscu danego levelu.
(Przemysław Mizdzioł)

BEST III / Amiga
Gdy pojawi się plansza informacyjna przyciśnij prawy przycisk myszy + "F2" + "F7" - nieskończone życie i więcej etapów w grze.
(Paweł Opszalski)

BIG RUN / Amiga
W czasie gry naciśnij pauzę i wykonaj odpowiednie ruchy joyem: lewo, prawo, dół, góra, góra, lewo, dół, prawo - teraz spokojnie możesz jechać do mety.
(T. W)

BILL'S TOMATO GAME / Amiga
"Help" - nestępny level.
(PASCOfix & Co)

BUBLE BOBLE / Atari
Kiedy będziesz tracił ostatnie życie, naciśnij "Fire" - początkowa liczba żyć.
(Paweł Janas)

CAESAR / Amiga
Zamiast budować mur dookoła miasta, zbuduj studnie, najlepiej podwójny pierścień - barbarzyńców masz z głowy.
(Dr. Jakesz)

CARIDAXX / Amiga
Naciśnij P (pauza) i wpisz "RACHEL". Teraz "Shift" + "G" - nieskończenie iele czasu. Jeżeli po spauzowaniu napiszesz "CAROLILY" - uzyskasz nieśmiertelność.
(Przemysław Mizdzioł)

CHOPLIFTER / Commodore
Samoloty nic Ci nie zrobią, gdy polecisz tuż przy ziemi i zahamujesz, gdy wystrzelą.
(Lech Baczyński)

CIVILIZATION / Amiga
Trzymając wciśnięty "Shift" wpisz "123456789QWERTYUIOPASDFGHJKL", a potem zrób to samo z wciśniętym "Altem" - pokaże się mapa całego terenu.
(Przemysław Mizdzioł)

CIVILIZATION / IBM PC
Trzymając wciśnięty "Shift" wpisz "123456789QWERTYUIOPASDFGHJKL" - pokaże się mapa całego terenu., można operować w miastach wroga (nie można zmieniać produkcji), klikając na dowolnej jednostce wyświetlasz informacje o niej.
(Bartosz Jabłoński)

COMBAT / Nintando
Podczas gry, jeśli chcesz wypuścić swoje wojsko naciśnij na raz "A" i "B".
(Tomak Leszczyński)

CREATURES / Amiga
Podczas pauzy wpisz "A FINE KETTLE OF FISH" - nieśmiertelność.
(Przemysław Mizdzioł)

CRUISE FOR A CORPSE / Amiga
Winny jest zawsze Dick.
(Dee Vallor Piżma)

CZASZKI / Atari
Aby przesunąć metalowe klocki, potrzebne są butelki.
(Michał Utrata)

DARKMAN / Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz "MEA CULPA" - klawiszami "F1" - "F7"przeskakujesz levele a klawisz "F8" przenosi Cię na koniec gry.
(Przemysław Mizdzioł)

DESRET STRIKE / Amiga
Po wpisaniu "BQQQAEZ" dostaniesz 10 helikopterów, nieskończoną ilość amunicji i niezniszczalność. Podwójne naciśnięcie klawisza "F10" daje dodatkową bombę. Jeśli wpiszesz "TQQQLOM" dostaniesz 5 helikopterów więcej, ale bez dodatkowej amunicji.
(Przemysław Mizdzioł)

DEUTEROS / Amiga
W menu "Surface Shops" dwukrotnie wciśnij "Alt" + "C" - masz nieskończoną ilość towaru w magazynach.
(Przemysław Mizdzioł)

DOJO DAN / Amiga
Wpisz "WOOLANKIDKICKSBUTT" i masz nieśmiertelność. Ponadto klawisz "S" daje na moment powłokę ochronną.
(Przemysław Mizdzioł)

DOODLEBUG / Amiga
W czasie gry wciśnij naraz "S" + "E" + "G" + "A" + lewy przycisk myszy - aktywizuje się kompletne cheat menu.
(Przemysław Mizdzioł)

DRAGON'S LAIR / Atari ST
Na ekranie tytułowym wciśnij "" i "Return". Teraz wpisz "GODIRKGO".
(Dawid Rygielski)

DRAGON'S LAIR III / Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz "TTIME" - obejrzysz sobie film.
(Przemysław Mizdzioł)

DYNA BLASTER / IBM PC
Wpisz "HUDSON SOFT" - klawisze od "F1" do "F8" przenoszą po różnych światach, "1" - "8" zmieniają plansze.
(Mr. Perfect's Tigers)

E - MOTION / Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz "MOONUNIT" + "Return". Teraz: "F1" - następny poziom, "F2" - ostatni poziom, "F3" - 10 poziomów do przodu, "F4" - 10 poziomów do tyłu.
(Przemysław Mizdzioł)

EPIC / Amiga
"Enter" z klawiatury numerycznej - dostęp do całego uzbrojenia i uzupełnienie paliwa.
(Dee Vallor Piżma)

F - 15 / Amiga
Na lotnisku, z którego startują Boeingi stoją AN - y 27. Możesz je zniszczyć działkiem.
(Tatanka)

FULL CONTACT / Amiga
Wpisz podczas gry "TULEBY" a przeniesiesz się do następnego etapu.
(Ninja)

GHOULS & GHOSTS / Atari ST
Zacznij grę - "Fire" i szybko napisz "STEPHEN BROADHURST" - nieśmiertelność.
(Dawid Rygielski)

GLOBETROTER / Commodore
Naciśnij jednocześnie "C=" + "Shift" + "A" + "S" lub "Run Stop" + "Shift" + "A" + "S" - następny poziom.
(Dariusz Gajda i Sebastian Rzońca)

GOONIES, THE / Commodore
Na planszy tytułowej naciśnij "F3" - odtąd będziesz sterował tylko jednym graczem. "F5" przeniesie Cię do ostatniej planszy. Podczas grania "F1" przenosi na planszę tytułową. Jeżeli straciłeś jedno życie lub więcej to naciśnij "F7" - uzupełnienie liczby żyć do 8.
(Puma)

GREAT GURIANOS / Amstrad
Przełącz sterowanie tarczą na klawiaturę. Podczas gry przytrzymaj tarczę we wszystkich trzech kierunkach - przez kilka sekund będziesz nietykalny.
(Marek Lis)

GUY SPY / Amiga
Napisz "ROVEMA" - pokaże się "READY SOFT LOGO", a potem menu.
(Przemysław Mizdzioł)

HANS KLOSS / Commodore
Aby uniknąć jeżdżących hamburgerów, należy wyjść z komnaty i wrócić z powrotem.
(Dariusz Gajda i Sebastian Rzońca)

HILLSFAR / Amiga
Otwieranie zamków staje się dziecinną zabawą, jeżeli podczas tej operacji klawisz "F" jest wciśnięty.
(Przemysław Mizdzioł)



HOROR ZOMBIES / Amiga
Napisz "BOGEYMAN" - nieśmiertelność.
(Łukasz Piekarski)

ICE CLIMBER / Nintendo
Na planszy tytułowej możesz wybrać dowolny tam za pomocą strzałek z kierunkami.
(Tomek Leszczyński)

INDIANA JONES IV - ADVENTURE / Amiga
Na ekranie tytułowym z Indy - Logo wpisz "NIGHTSHIFT".
(Przemysław Mizdzioł)

INSPEKTOR / Atari
Garnitur potrzebny do wejścia na salę gry w kasynie znajduje się w Szczecinie, helikopter we Wrocławiu, legitymacja UOP w Gdańsku, pistolet z nabojami w Suwałkach i Poznaniu, mapa Polski w Poznaniu. Zdjęcie do legitymacji zrób ekspresowo. Godziny otwarcia: restauracja 10.00 - 23.00, fotograf 15.00 - 18.00, prasa od 7.00, kasyno 20.00 - 3.00, bazar od 7.00
(Paweł Kleczek)

ISHAR II / Amiga
Na pierwszej wyspie w lesie można znaleźć grzyby. Czarne uzupełniają energię, białe są trujące.
(T. W)

JAGUAR XJ220 / Amiga
Jeżeli chcesz wygrać, wciśnij "Fire" przy "Go", a potem dwa razy "P".
(Przemysław Mizdzioł)

JAMES POND 2 / Amiga
Podczas gry naciśnij "Ctrl" - klawisze "F6" i "F7" powiększają i pomniejszają obraz, "F9" i "F10" włączają lub wyłączają syntetyzer. "Enter" - nieśmiertelność.
(PASCOfix & Co)

JIM POWER / Amiga
Po zapauzowaniu wpisz "VELOU". Teraz klawisze funkcyjne przenoszą po poziomach, a klawisze cyfrowe dają Ci broń.
(Przemysław Mizdzioł)

KARATEKA / Atari
Ukłon przed walką zmniejszy szybkość przeciwników.
(Paweł Czuba)

KID GLOVES 2 / Amiga
Prawy przycisk myszy - skipper leveli.
(Łukasz Piekarski / Mściciel II)

LEMMINGS 2 / Amiga
Naciśnij "Load", następnie "Cancel", by zatrzymać muzykę. Kiedy usłyszysz "Let's go! " teraz kliknij na wszystkich czterech rogach screenu. Teraz będziesz mógł zacząć każdy poziom ze wszystkimi 60 Lemmingami.
(Manager)

LETHAL EXCESS / Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz "COKE" - klawisze "F1" - "F10" dają Ci broń. Jeżeli kilka razy naciśniesz ten sam klawisz broń będzie silniejsza.
(Przemysław Mizdzioł)

LIONHEART / Amiga
Kucnij Valdynem i zatrzymaj grę, a następnie naciśnij "Ctrl" i "Help". Masz nieśmiertelność, aklawisze od "F1" do "F10" oraz od "1" do "4" przenoszą do kolejnych leveli. Myszką można przenosić Valdyna w dowolne miejsce ekranu.
(Mr. Larmer of Wanted Team)

LODE RUNNER II / Ninetndo
Na ekranie tytułowym wciśnij "Start", potem "Select". Teraz przyciskami "A" i "B" wybierasz etap. Po wybraniu naciśnij ponownie "Start".
(Tomak Leszczyński)

LOST PATROL / Amiga
Na początku gry daj wszystkim ludziom 10 odpoczynków po 10 minut - w czasie marszu nie ubywa energii.
(QQRYK & Kiełek)

LOTUS TURBO CHALLENGE / Atari ST
Wpisać "ANGLE DARK", jako imię pierwszego gracza, i "HARVEST HOME", jako imię gracza drugiego - możesz przeskakiwać na inne poziomy. Jeżeli wprowadzisz analogicznie "MONSTER" i "SEVENTEEN" bierzesz udział w secret game.
(Giediator)

MCDONALD LAND / Amiga
Wpisz "KID" + "Return" w Option Menu i masz nieśmiertelność.
(Przemysław Mizdzioł)

MEGATWINS / Amiga
Wciśnij podczas gry "F1" i wpisz "PUNISHYOURMACHINE" - nieskończenie wiele kredytów.
(Przemysław Mizdzioł)

MONKEY ISLAND II / Amiga
Wciśnij "Alt" + "W" - happy end. "Shift" + "F9" - aktywizacja kamery do filmowania scenek, "Shift" + "F10" - przeglądarka do tych nagrań.
(Przemysław Mizdzioł)

MOTORHEAD / Amiga
Zatrzymaj grę klawiszem "F1" i wpisz "BOMBER" - "Esc" przenosi po levelach, a "Enter" + "Space" niszczy przeciwników.
(Warzywo)

MYTH / Amiga
W czasie gry wpisz "SNUFFLECAKE".
(Damian Puławski)

MICROX / Atari
Naciśnięcie dowolnego klawisza powoduje wyświetlenie wzoru cząstki i pozostałego czasu.
(Michał Utrata)

MONTY PYTHON / Atari ST
Wpisz się jako "SEMPRINI" w High Score.
(Dawid Rygielski)

NEBULUS 2 / Amiga
Na ekranie tytułowym napisz "HELLOIAMJMP" - nieskończona ilość żyć, "F1" - "F8" - zmiana wież.
(Piekarski i Habiera)

NICKY BOOM / Amiga
Klawisz "Help" podczas gry - skipper poziomów.
(Łukesz Piekarski)

OIL IMPERIUM / Commodore
Sprzedawaj ropę zawsze pierwszego każdego miesiąca. Popyt jest wtedy największy i zazwyczaj sprzedasz wszystko.
(Funky Koval)

PARASOL STARS / Amiga
Wpisz w trakcie gry "A WRD". Terez: "C" - dodaje punktów, "L" - dodatkowe życia, "G" - paraliż stworków, "D" - śmierć pierwszego gracza, "B" - przejście do premiowanego etapu, "X" - przeniesienie do tajnego świata, "M" - zebranie kolekcji zaczarowanych parasoli, "Z" oraz "T" - zabicie wszystkich stworków w danym etapie. od "F1" do "F10" - wybór światów.
(Piotr Januszewski)

PITFIGHTER / Amiga
Podczas gry wpisz "LOBSTERS": klawisze od "1" do "0" - przeskakiwanie poziomów, "L" - zakończenie walki, "C" - ostatnia walka.
(Manager)

PRINCE OF PERSIA / IBM PC
Level 1: Zejdź o jeden ekran w dół i jeden w prawo - tam czeka strażnik. Stań na skraju ekranu, a gdy strażnik będzie blisko szybko biegnij w lewo do końca ekranu. Gdy strażnik będzie blisko, to znów szybko do góry i w lewo do następnej komnaty. Teraz stań na środku ekranu i skok do góry - jest tam tajne przejście. Do góry i w prawo, teraz znowu w prawo i na dół. Po lewej stoi strażnik, ale Ty biegnij w prawo aż do wyjścia - w levelu 2 będziesz miał miecz!
(God)

PRINCE OF PERSIA II / IBM PC
Uruchom grę z parametrem "MAKINIT" - kombinacją "Alt" + "N" przeskakujesz poziomy.
(Sebastian Grabowski)

PROBLEM JASIA / Atari
Jeśli wyskoczy Ci "kiki", nie odsyłaj go od razu, bo gdy je trzymasz, drugie już nie wyleci.
(Michał Utrata)

PROHIBITION / Amstrad
"Esc" - wyświetla punkty.
(Marek Lis)

PUNK KILLER / Commodore
Po "Game Over" wciśnij "Fire" w joysticku - zaczniesz grę od miejsca, w którym zginąłeś.
(Daniel Jankowski)

PUSHOVER / Amiga
W czasie gry "P" - wyświetlenie wszystkich bloków.
(Ł. Czyżowski)

RETURN TO GENESIS / Amiga
Wpisz "WASP ASM" na tytułowym screenie, a potem wciśnij "F5".
(Manager)

ROAD RASH / Amiga
Wpisz "00001 04310 MSOPC IJPFM" i jesteś bogatszy o 7, 815, 000 zielonych.
(Manager)

ROBIN HOOD / Amiga
Podczas gry wciśnij "Alt" i "Enter", następnie wybierz: 166, 103, 213, 214, 441, 828, 371, 372, 666.
(Manager)

ROBIN HOOD / Nintando
Na ekranie tytułowym naciśnij osiem razy "A" i tyleż razy "B". Możesz teraz wpisać hasło. Oto kilka z nich: "AX", "VILLAGE", "WALL".
(Tomek Leszczyński)

RUNNING MAN / Amiga
W High Score napisz "CHEAT" - będziesz latał.
(Manager)

SENSIBLE SOCCER 92/93 / Amiga
Przy strzelaniu rzutu rożnego (na dole ekranu) naciśnij "Fire" i stopniowo do dołu - bramka murowana. Jeżeli grasz jako "AC Milan", daj do ataku Van Bastena i Koemana i wybierz ustawienie 5 - 3 - 2 - obrońcy przeciwnika się gubią i masz dużą szansę na strzelenie gola.
(Tatanka)

SHADOW OF THE BEAST III / Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz "PLEASE DADDY DRAW THIS FOR ME". Wciśnięcie prawego klawisza myszy daje nieśmiertelność, a wciśnięcie lewego - powrót do normalnej gry.
(Przemysław Mizdzioł)

SOCCER KID / Amiga
"F2" - przeskakiwanie etapów.
(Paweł Opszalski)

SPECIAL FORCES / Atari
"Option" + "Shift" + "Control" +: "O" - energia, "U" - amunicja, "R" - granaty.
(Michał Utrata)

SWORD OF HONOUR / Amiga
Zatrzymaj grę "Helpem" i wpisz "FROG" - masz nieśmiertelność i niewyczerpującą się broń. Wpisanie "KILL" przywraca normalny stan.
(Hero - Soap)

STONE AGE / Commodore
"F7" - skipper leveli.
(Marcin Siódmak)

STREET ROD / IBM PC
Gdy stracisz samochód wjedź kursorem na półkę. Na półce będzie stać butelka z papierami, wjedź na nią i naciśnij "Enter" trzymając też "F10" - będziesz miał mnóstwo forsy.
(Rokfor)

STRIP POKER COVER GIRLS / Amiga
Wyrzuć nieletnich z pokoju i wpisz gracza nr 1 jako "BLUE".
(Ł. Czyżowski)

TANK / Nintando
Na ekranie tytułowyn naciśnij "Start", a potem przyciskami "A" i "B" wybierasz etap.
(Tomek Leszczyński)

THUNDER JAWS / Amiga
Wsadź mysz do drugiego portu i przyciśnij jej lewy klawisz i "S". Od tej pory prawy klawisz - skipper poziomów.
(Manager)

TV SPORTS BASKETBALL / Amiga
Jeśli słabo rzucasz osobiste, poczekaj chwilę. Komputer rzuci za Ciebie - 90% celności.
(Dr. Jakesz)

UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA / Atari
Kombinacja "Ctrl" + "E" - nieśmiertelność.
(Michał Utrata)

UNREAL / Amiga
Na planszy tytułowej napisać "ORDILOGICUS" - nieśmiertelność.
(PASCOfix & Co)

WALKER / Amiga
Na ekranie z napisem "PressFire To Start" wpisz "WALER". Pojawi się pozioma kreska. W czasie gry naciśnij "Help" oraz: "L" - trzymany przez 10 sekund przenosi do następnego etapu, "R" - restart poziomu.
(Mr. Larmar of Wanted Team)

VETERAN / Amiga
Naciśnij "Help".
(Sexy i Ocet)

VIRUS / Amiga
Przytrzymaj "Enter" i wciśnij "P", a następnie "O". Teraz "L" - dodatkowa rakieta, "F" - uzupełnienie paliwa, "C" - niespodzianka.
(Daniel Zdyb)

ZOOL / Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz "GOLDFISH": "1" - nietykalność, "2" - następny level, "3" - następny świat, "F1" - "F7" - numer poziomu.
(Ocal i Sexy I Babcia Frsnia)

ZOOM / Amiga
Wybierając poziom początkowy wciśnij "F10" - możesz wybrać poziom aż do numeru 30.
(Daniel Zdyb)

1942 / Amstrad
Naciśnięcie klawisza "1" powoduje chwilową nieśmiertelność. Trik działa trzy razy na jedno życie.
(Marek Lis)

1943 / Amstrsd
Naciśnięcie klawisza "Shift" w czasie gry powoduje chwilową nieśmiertelność. Działa trzy razy w trakcie jednej gry.
(Marek Lis)



tipsy & kody

DIAMENTY / Commodore
01 - PLWDHII
02 - OMTFJUY
03 - INAGKYR
04 - UBSHLTW
05 - YUDJMRA
06 - TCFKNED
07 - RXGLBWG
08 - EZHMVTJ
09 - WAYNCAL
10 - TTKBXSN
(Piotr & Marcin)

DIGI DUCK / Atari
1 - 8*2 - 7*3+5=0
2 - 2+3+4+5 - 6=8
3 - 9*8: 4 - 7 - 6=5
4 - 4*4 - 4 - 4 - 4=4
5 - 7 - 1 - 4*3+8=2
6 - 7+6 - 8*2+3=0
7 - 9*2+7*2 - 5=0
8 - 3: 2+9 - 5: 2=8
(Paweł Czuba)

ELIMINATOR / Amiga
02 - AMOEBA
03 - BLOOP
04 - CHEEKI
05 - DOINOK
06 - ENIGMA
07 - FLIMPE
08 - GEEGEE
09 - HANDEL
10 - ICICLE
11 - JAMMIN
12 - KIKONG
13 - LAPDOG
(Arek Wojtyna)

INSECTOR / Commodore
05 - NOON
10 - DISK
15 - DUCK
20 - GRIN
25 - TRNK
30 - GOLD
35 - COLD
40 - BANG
45 - KUFC
(Marcin Siódmak)

KILLING CLOUD / Atari ST
2 - A66TG7EZ
3 - 2WWTQ7E3
4 - QXX6G6EB
5 - 3336RWE3
(Dawid Rygielski)

LEGEND OF THE LOST / Amiga
2 - STONES
3 - LADDER
4 - ESCAPE
5 - LAVA
6 - FINALE
(Marcin Jakubiec)

LOST VIKINGS, THE / Amiga
01 - TSRT
02 - GRBT
03 - TLPT
04 - GRND
05 - LLM0
06 - EL0T
07 - TRSS
08 - PRMS
09 - CVRN
10 - BBLS
11 - VLCN
12 - OCKS
13 - PHR0
14 - C1R0
15 - SPKS
16 - JMNN
17 - SMRT
18 - VSTR
19 - NFL8
20 - WKYY
21 - CMB0
22 - BBLL
23 - TTRS
24 - ILLY
25 - PLNG
26 - BTRY
27 - JNKR
28 - CBIT
29 - H0PP
30 - TRDR
31 - FNTK
32 - WRLR
33 - JRPD
34 - TFFF
35 - FRGT
36 - 4RNY
37 - MSTR
(Ocet)

KWIX / Amiga
05 - SUPREME
10 - FANTASTIC
15 - FINAL
20 - DEVIL
25 - RADIO
30 - CALIGRAH
40 - GLAS
41 - EGG
42 - PRINTER
43 - DARKNESS
44 - SHOP
45 - MESSAGE
46 - FREE
47 - BOX
48 - FRANTIC
49 - MORFE
50 - VAMPIR
(Mr. Hurry)

LOTUS TURBO CHALLENGE 3 / Amiga
01 - IYUUNVEQR-35
02 - KAZZNIKAI - 45
03 - FGOLJGDAI-85
04 - MFFSRPYDU
05 - PLOT200PE
06 - ZKZGKJKKK-50
07 - TGGJGGTTT-63
08 - AFZYBOCJT-70
09 - JBQUKJHKA-99
10 - DASICOTET-80
11 - XDNVSEECE-85
12 - QDSCJVERT
13 - SKGYXXXXK-57
14 - YKGJWVNAK-92
15 - WJMEGMEQH-60
(Tatanka)

MAGIC MARBLE / Amiga
01 - ADVERTISER
02 - EVERYWHERE
03 - TOOTHPASTE
04 - CONNECION
05 - CLEVERNESS
06 - COPYWRITER
07 - TELEVISION
08 - CIGARETTES
09 - COMPLICATE
10 - IMPOSSIBLE
11 - INTERESTED
(Piotr Szumski)

NICKY 1 / Amiga
1 - NOTLOM
2 - MEDIT
3 - KRATTY
4 - MIRTES
5 - ARRAX
6 - JANIR
7 - TRINDS
8 - SIXAN
(Lukas z Chorzowa)

NICKY 2 / Amiga
2 - DRACO
3 - ATIKH
4 - FIRAM
5 - LURNA
6 - PALET
7 - MIURA
8 - SLORY
(Lukas z Chorzowa)

WINDWALKER / Amiga
01 - RANGER
02 - BOAR
03 - WOLF
04 - LION
05 - BEAR
06 - BARRACUDA
07 - MANJA
08 - OLIOPUS
09 - SHARK
10 - DELPHIN
11 - WHALE
12 - RAYEN
13 - OWL
14 - HERON
15 - FALCON
16 - CONDOR
17 - PHOENIX
18 - VIPER
19 - COBRA
20 - CROCODILE
21 - PYPACN
22 - HYDRA
23 - DRAGON
24 - WINDWALKER
(Zulus)

Alone

Jeszcze nie umilkło zainteresowanie Alonem pierwszym (a przynajmniej nie do końca), a już pojawiła się jego druga część. Nie jest ona kontynuacją fabuły. No... hmmm, przynajmniej nie w dosłownym sensie: tam walczyliśmy ze ZŁYM czyhającym na nasza życie i zdrowie, tutaj zaś zagrożone jest życie pewnej młodej dziewczynki. Ma ona bowiem zostać złożona w ofierze Szatanowi, by dopełnił się rytuał dający nieśmiertelność kilku kilkusetletnim korsarzom (itd. itp. iws.). Uff... Pisać można by dużo, lecz właściwie o samej fabule. Gra jako taka nie różni się specjalnie od pierwszej części, co na szczęście w tym przypadku oznacza, iż jest rewelacyjna. Do rzeczy jednak, albowiem miejsca mamy mało, a ukończyć grę należy...

Startujemy u wejścia do tajemnej rezydencji, przy bramie, którą rozwaliliśmy własnoręcznie. Szybko pozbywamy się zielonkawego strażnika i zabieramy mu uzbrojenie. Podchodzimy aleją w kierunku domu i stosując ogień obronny z flanki odsuwamy kamienny obelisk, by dostać się do labiryntu. W nim zaś (stosując metodę lewej i prawej ściany) odnajdujemy hak i linę. Odnajdujemy też przerośnięte karty do brydża - stawać należy na karowej - otworzy się przejście w dół. Spod kufra zabieramy metalową kartę i pozbywamy się natręta (upiór jaki, czy co), dzięki czemu stajemy się posiadaczem miecza. Używamy karty przy ołtarzu (otworzy się klapa) i czmychamy drugą drabiną. Następny element naszej wędrówki wieść będzie na wskroś krzewów (ciąć mieczem z daleka) aż do posągu pirata. Po uspokojeniu morderczych zapędów dozorcy zabieramy gazetę i rzucamy hakiem (razem z liną) w posąg. W wyniku tejże operacji otwieramy tajne przejście, z którego nie omieszkamy skorzystać. Prowadzi ono do podziemnej groty, pełnej niebezpieczeństw. Znajdujemy monetę pięciocentową, korbę i wycior do fajki. Z drzwi wyjmujemy klucz podłożywszy pod nie gazetę i pomógłszy sobie wyciorem. Teraz podążamy do piwnicy z winem i uruchamiamy tam korbą windę. Jedziemy sobie do góry, gdzie musimy wykończyć pierwszego osobnika z ohydnej zgrai piratów. Potem uderzamy w kręcące się sześciany, by na wszystkich pojawiły się kara. Zabieramy hak zostawiony przez jednego z rzezimieszków. Znalezioną w piwnicy pięciocentówkę wrzuć do czegoś, co przypomina kasę sklepową - wygrasz dzięki temu dwa żetony.

Teraz będzie psychologicznie, panowie. Na parterze wykańczamy wszystkich poza takim śmiesznym ludzikiem w białym kitlu. Jego z kolei wykańczamy za pomocą statuy z trójzębem (na lewo od wej-















ścia), po prostu trzeba do niej podejść, gdy będzie on przechodził w pobliżu (ale nie zapomnijcie nagrać przedtem stanu gry). Teraz możemy dostać się do kuchni, skąd zabieramy truciznę i butelkę wina. Potrzebna nam jeszcze będzie korona z głowy posągu (tego od trójzębu) i kula z choinki. Wino zatruwamy i stawiamy pod zamkniętymi drzwiami, panowie ze środka się schlają i wyjdą na zewnątrz - voila. Teraz możemy wejść do środka. Tam zaś żetonami uruchamiamy szafę grającą i zabieramy złotego dublona.

Teraz na pierwsze piętro. Koronę załóż bożkowi na głowę. Obok w pokoju pojawi się amulet. Zabierz go - zostaniesz przeniesiony do następnego pokoju. Tam pozbądź się natrętów i zabierz im klucz i granat. W rupieciarni odetnij pompon z zabawki za pomocą monety i wrzuć do pokoju obok, gdzie pobawią się z nim węże. Ciekawski klown zainteresuje się tym kłębowiskiem i będzie to dla niego tragiczne. Teraz możesz już spuścić się na dół przez kominek.

W pokoju z bilardem (a może jest to snooker?) wrzuć kulę do skrzynki z dziurami. W ten sposób będziesz mógł otworzyć następne drzwi żółtym kluczem - odsunie się zasłaniająca je szafa. Wejdziesz do pomieszczenia, w którym zmuszony będziesz do wysłuchania umoralniającej opowiastki (patrz wstęp). Wychodzisz stamtąd pomagając sobie hakiem i schodzisz na dół, gdzie niestety zostaniesz uwięziony i zakuty w kajdany.

Teraz zmieniamy płeć i stajemy się małą dziewczynką (o wdzięcznym imieniu Grace). Przesuń dechy, weź pieprz i nakarm papugę. Potem idź na pokład. Tamże zbierz krzesiwo zza jednej z beczek (uwaga na piratów) i zjedź po linie do kajuty kapitna. Z szafy zabierz laskę i ustaw podręczną armatkę (ładując ją pieprzem, a co). Drzwi otworzysz rzucając w nie wazonem, potem podpal lont, co wywoła atak kichania u pirata. Potem czmychaj windą z kuchni (przyzywa się ją dzwoneczkiem ze stołu). Aha, i nie zapomnij zabrać kurzej łapki. Okaże się, że winda wywiezie Cię na powierzchnię ziemi. Otwórz szafkę i zabierz marmoladę oraz lód - będą doskonałe jako lep na piratów, hehehehe. Tam gdzie Cię trzymano użyj laski na biurku - odnajdziesz klucz do kajdanów Carnbiego. Laskę połóż na symbolu i wracaj na statek.



Ufff, znowu w skórze faceta. Mamy klucz, więc rozpinamy kajdanki i przeszukujemy statek w poszukiwaniu: klucza, szczypiec, beczki prochu, pogrzebacza i sakiewki ze złotem. Beczkę cichcem podkładamy drzemiącym rzezimieszkom. Szczypcami odcinamy armatę i mocujemy do niej lont. Pogrzebaczem robimy buuuum i nie ma piratów (teraz możesz zabrać sakiewkę). Złotkiem wywabiasz kilku panów zza zamkniętych drzwi, za nimi czyha kuchcik - wykończyć. Zostanie po nim jedynie karta - klucz do ostatnich zamkniętych drzwi. Tam zaś czekała nas zabawa z taką śmieszną, zieloną panią. Aby nie trwała długo, Grace musi wsunąć posągowi kurzą łapkę.

Teraz pozostaje już tylko ucieczka. Na pokład, na maszt, na drugi maszt... Pamiętajmy o zabraniu szpady, przecinamy szczypcami więzy dziewczynki i odcinamy lont armaty. Teraz trzeba tylko jeszcze wykończyć ostatniego korsarza i można rozkoszować się końcówką. Ufff, że tak powiem.

Alex&Gawron

CD 32 CD 32 CD 32

Lotus Trilogy

Pakiet LOTUS TRILOGY jest kolejnym przykładem wyższości kompaktu nad dyskietką. Cóż takiego pozwala mi wysunąć taki wniosek? Popatrzmy - na jednym kompakcie mamy trzy super gry z gatunku wyścigów samochodowych. Są to kolejne części LOTUSA: LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, LOTUS TURBO CHALLENGE II, oraz LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE. Miłośnik wyścigów samochodowych na komputerze, z pewnością będzie zadowolony z takiego układu. Po zakupie tego pakietu, będzie miał gdzie sobie pojeździć, po ukończeniu LOTUSA I, czeka na niego LOTUS II ze swoimi zabójczymi trasami. Jeżeli druga część także będzie za prosta, pozostaje trzecia część. Już słyszę te głosy: "... eee, znudził mi się ten Lotus III, mam już dość tych samych tras, znam je już na pamięć. Najpierw w lewo, poźniej prosto, potem w prawo, bleeee". Wcale tak być nie musi, gdyż w trzecim Lotusie mamy edytor do budowania torów. Gdy tylko znudzą Ci się standardowe trasy, możesz stworzyć nowe, trudniejsze (ew. łatwiejsze). A teraz popatrzmy czym poszczególne gierki mogą nas uraczyć.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Zależnie od wybranego poziomu trudności (easy - 7, medium - 10, difficult - 15), mamy do przejechania odpowiednią ilość wyścigów. Istnieje możliwość jazdy dwóch osób na raz. Aby przejść z jednego wyścigu do następnego, należy załapać się do pierwszej dziesiątki. Zależnie od zajętego miejsca po każdym wyścigu otrzymujemy punkty, które są sumowane. Gdy ukończysz już wszystkie wyścigi, każdy z zawodników (Ty także) będzie miał zebraną pewną liczbę punktów, na podstawie której będą ostatecznie ustalane miejsca. Jeżeli będziesz miał największą liczbę punktów, to oczywistym jest, że zwyciężysz, zdobywając puchar i wspaniałe nagrody.

Tę część zrobiono jako pierwszą, co należy zwrócić uwagę przy porównaniu jej z dwoma następnymi. Może i nie jest najszybsza, ale za to dobra.

LOTUS TURBO CHALLENGE II

Uruchamiając grę przystępujemy do super wyścigu po Ameryce. Składa się on z ośmiu mniejszych tras, które są zróżnicowane pod względem: trudności warunków atmosferycznych, długości oraz terenu. Z kolei każdą z tras podzielono na odcinki, które należy pokonywać w określonym czasie. Ogólnie rzecz biorąc jest to wyścig na czas. Aby ułatwić graczom zadanie, autorzy wyposażyli program w możliwość rozpoczynania gry od którejś z dalszych tras. Wystarczy wpisać odpowiedni kod i nie trzeba znowu zaczynać od początku.

Lotus II jest lepszy od części pierwszej, zarówno jeśli chodzi o szybkość, jak i opcje dostępne w grze, ale już nadchodzi trzecia część...

LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE

Tym razem mamy do wyboru, dwa rodzaje wyścigu.

Pierwszy ARCADE MODE to wyścig na czas. Oczywiście mamy kilka tras, zależnie od poziomu trudności. Na przejechanie każdej trasy mamy określony czas. Po ukończeniu jednej przechodzimy do następnej zdobywając punkty. Ich ilość zależy od tego w jakim czasie ukończyliśmy dany wyścig. Nie chodzi tu o zajęcie miejsca, ale o zwykłe zdobycie jak największej ilości punktów. Nie ma potrzeby troszczenia się o paliwo.

Drugi CHAMPIONSHIP MODE, jest klasycznym sezonem wyścigowym. Czyli mamy poszczególne wyścigi, na których zajmujemy odpowiednie miejsca za co otrzymujemy punkty. Punkty te są sumowane i na koniec sezonu, ustala się zwycięzcę (mistrza), który uzyskał ich najwięcej. Jedynym warunkiem jaki należy spełniać, to zajmowanie co najmniej 10 miejsca. Jest to kryterium, na podstawie którego będziesz dopuszczany do kolejnego wyścigu. Tak jak i w Lotusie II mamy kody wejściowe na kolejne trasy.

Gadżetem wyróżniającym Lotusa III od jego poprzedników jest edytor tras. Przy jego pomocy budujemy naszą nową trasę, na podstawie następujących współczynników: rodzaj trasy (czy okrążenia, czy odcinki), zakręty (jak dużo ma być zakrętów), ostrość (jak ostre mają być zakręty), długość, nachylenie (w jakim stopniu mają występować pochyłości terenu trasy), trudność, krajobraz, wystrój, przeszkody, wzniesienia (ich ilość) oraz scenariusz (czyli wybór terenu).

Bezapelacyjnie jest to najlepsza gra z całej LOTUS TRILOGY. Nie pozostaje nic innego jak włączyć konsolę i ruszyć w trasę. Dodam jeszcze, że ta wersja różni się od wersji ze zwykłej Amigi. Tu mamy lepszą muzykę i trochę lepszą grafikę, specjalnie zrobioną dla możliwości CD32.

EMILUS



GRAVIS ULTRASOUND



TRZECI WYMIAR DŹWIĘKU

Karta muzyczna jest obowiązkowym elementem wyposażenia PC - towego gracza - kto jej nie ma, traci przynajmniej 40% walorów każdej dobrej gry. Standardem obowiązującym na tym rynku są, jak na razie, karty kompatybilne z "Sound Blasterem 2.0". Powyżej były karty "Sound Blaster Pro" i "Roland MT - 32" (oczywiście z tych najpopularniejszych). Ta pierwsza oferująca znakomite możliwości odgrywania dźwięków digitalizowanych, ta druga - niesamowitą muzykę. Nic dziwnego, że kilka gier (np. "Strike Commander") umożliwia jednoczesną obsługę obu tych kart (koszta takiej imprezy przekraczały 10 mln zł!). Teraz jednak pojawiło się coś nowego: karta "Gravis UltraSound", łącząca, a nawet przekraczająca możliwości obu wyżej wymienionych - ją właśnie mieliśmy okazję testować.



Nie będziemy się zagłębiać w szczegóły techniczne, ale warto wiedzieć, że "GUS" jest kartą 16-bitową, oferującą 32 - kanały stereofonicznego dźwięku i częstotliwość samplowania z przedziału 4 - 44,1 kHz. Standardowo na karcie znajduje się 256 Kb pamięci sampli (rozszerzalne do 1 Mb) co oznacza, że pamięć operacyjna naszego komputera nie będzie zapchana danymi muzycznymi i zostanie jej więcej na dane gry. Uff! Koniec smutów! A teraz: co "to" potrafi? A potrafi dużo... Po pierwsze: generować dźwięk trójwymiarowo - chyba najbardziej zaimponowało nam demo pozwalające dowolnie ustalić gdzie znajduje się się źródło dźwięku i słuchać go nadchodzącego właśnie z tego kierunku. Ina rzecz, że do usłyszenia takich "fajerwerków" potrzeba dobrych słuchawek albo kabelka łączącego naszego "Gravisa" z dobrą wieżą, ale cóż... Dalej wspomniana możliwość jednoczesnej emulacji kart "Roland" i "SB Pro" oraz oczywiście zwykłego "Blastera" oraz "AdLiba". Jeżeli chodzi o wrażenia ogólne, to przesiadka na "Gravisa" (z "SB") była dla nas większym przeżyciem niż przejście z "Covoxa" na "Blastera" - aż trudno uwierzyć.

Ale nawet najlepsza karta nie będzie pożyteczna, jeżeli oprogramowanie nie będzie wykorzystywało jej możliwości. Producenci "Gravisa" uniknęli tego problemu. Z jednej strony wiele demek na PC już obsługuje tę kartę (a niektóre nawet wyłącznie ją!), z drugiej - prawie wszystkie nowe gry też mają ją wymienioną w "setupach". Starszych produkcji zaś można słuchać za pomocą emulatorów.

Cóż powiedzieć Czytelnikowi na koniec? Cena "Gravisa" jest niebagatelna (189$ + VAT, co daje ok. 5,2 mln zł). Jednak naszym zdaniem naprawdę warto. Jak powiedzieliśmy na początku, efekty dźwiękowe i muzyka to około 40% każdej gry. W porównaniu z innymi kartami "Gravis" poprawia je przynajmniej dwukrotnie.

Alex & Gawron



DYSTRYBUTOR:
PMC - Personal Multimedia Computers
ul. Emilii Plater 47
00-118 Warszawa
tel./fax: 20-64-35

Quest for Glory III

dok. ze str. 16

Teraz, gdy czary demona - czarodzieja straciły moc, bohater przeszedł na drugą stronę, gdzie tarczą rozbił Orb - szklaną kulę o wielkiej mocy. Spowodowało to zamknięcie się Bramy Świata, przez którą demony wychodziły na zewnątrz. Bohater wrócił do przyjaciół, którzy szczęśliwie zakończyli pojedynki z odbiciami i wszyscy dziękowali mu za uratowanie świata. Lecz szczęście nie trwało długo, ponieważ pojawiło się nowe niebezpieczeństwo - bohatera opanowała czarna magia. Lecz o tym opowiadać będzie: "Quest for Glory IV - Shadows of Darkness".

MAGIK

O ile zdecydujesz się grać "Magic Userem", staraj się wykonywać większość czynności posługując się czarami. A oto schemat postępowania, gdy grasz tą właśnie postacią.

Pierwsze dni czarodziej spędził podobnie jak rycerz, z tą różnicą, że złodzieja na targu powstrzymał FLAMEM, a z torby wyjął i otworzył paczuszkę, w której znalazł zaklęcie JUGGLE LIGHTS.

Czarodziej nie mógł zostać wojownikiem Simbani. Aby zdobyć bęben udał się do wielkiego drzewa. Tam od strażników dowiedział się o magicznym drzewie i o niebieskich orchideach. Chodząc po dżungli znalazł kwiaty, zerwał je i nocą zanurzył w jeziorku. Kiedy kwiaty nabrały magicznej mocy rzucił czar wykrywający magię i obejrzał Run Pokoju. Czarodziej wrócił do najwyższej dziupli w wielkim drzewie i położył orchidee na kładce. Drzewo ofiarowało mu gałązkę, którą zaniósł do domu Rakeesha. Tam zaklął w drewno swoje czary uzyskując zaklęcie magicznej różdżki, które czyniło go potężnym czarownikiem. Teraz mógł uwolnić Leopardmenkę z klatki. Kiedy spotkał ją w dżungli nauczyła go nowego czaru. Po drugim spotkaniu zaprowadziła go do wioski Leopardmenów. Król postanowił, aby bohater pokonał czarownika Leopardmenów. Aby tego dokonać czarodziej musiał użyć mocy zawartych w różdżce i rzucić wiele czarów. Kiedy uznano, że wygrał walkę, czarownik zamienił się w demona, który rzucił się na niego. Czarodziej ciosami sztyletu zabił potwora, za co otrzymał dzidę śmierci. Po konferencji pokojowej udał się z małpkami nad przepaść, którą przekroczył przy użyciu liany i czaru LEVITATE. W mieście demonów powstrzymał CALMEM dwa potwory, a resztę zabił. Dotarł wreszcie do demona - czarownika, którego pokonał za pomocą różdżki i czarów, a potem rozbił Orba.

ZŁODZIEJ

O ile zdecydujesz się grać złodziejem, skradaj się kiedy możesz. A oto jak grać:

Złodziej na bazarze oprócz zwykłych zakupów, nabył także czarnego ptaka, a liny użył na haku. Aby zdobyć czarodziejski bęben musiał nocą rozciąć ścianę namiotu wodza Simbani. Wewnątrz zestawem wytrychów otworzył wcześniej naoliwioną skrzynię, wziął pieniądze i dzidę.

Kiedy po długich perypetiach znalazł się w wiosce Leopardmenów zarzucił linę na chatkę wodza i po niej dostał się do wnętrza, cały czas uważając na czarną panterę pilnującą domu. W chatce uwolnił małpkę, wziął dzidę i tak samo jak u wodza Simbani otworzył skrzynię. Po wielu przygodach znalazł się w mieście demonów przed (a raczej za) obliczem demona czarownika. Złodziej wspiął się na małą kolumnę i zarzucił linę na kolumnę po drugiej stronie przepaści. Kiedy po niej przechodził demon zobaczył go i postanowił spalić. Złodziej, któremu grunt palił się pod stopami (dosłownie i w przenośni) zaczepił linę o ostatnią kolumnę. Mimo, że lina stanęła w płomieniach przeszedł po niej. Z tego miejsca wreszcie mógł celnym rzutem haka zakończyć życie demona.

Polk & Kamill





- Hej, słyszysz mnie? Mówię ci, wiem jakie one są... widziałem je w nocy, kiedy... eeh! ihaaa!...

O mało nie zemdlałem usłyszawszy krzyk starca pełen nieludzkiego strachu. Jego oczy wpatrywały się w cuchnące morze, a twarz stała się maską przerażenia...

- Uciekaj stąd! Uciekaj! Zobaczyły nas... uciekaj, jeśli ci życie miłe! Nie czekaj... one już wiedzą... Uciekaj... prędko... z tego miasta!

H. P. Lovecraft "Shadow Over Innsmouth"

Cóż, umówmy się, że uciekniesz dopiero po trzech dniach, wcześniej i tak nic po Ciebie nie przypłynie, a masz do wykonania robotę, za którą Ci płacą. Przy okazji, nazywasz się John T. Parker, a wysłał Cię i finansuje niejaki Griffith, naczelny British Scientific News. Tak naprawdę sam się w to wkopałeś, cierpisz bowiem na nieuleczalną manię astronomiczną, a ponieważ tak się składa, że mamy rok 1910, oszalałeś szczególnie na punkcie komety Halleya. Wygrzebałeś gdzieś, że 76 lat wcześniej astronom lord Boleskine poczynił interesujące obserwacje w amerykańskim porcie rybackim Illsmouth. Człowiek ten jednak wkrótce potem oszalał, w związku z czym jego świadectwa nauka poddała w wątpliwość. Opuszczasz Albion na parowcu i przybywasz do wspomnianego miasteczka, gdzie witają Cię mer Arlington i doktor Cobble, u którego wynajmujesz pokój. Za trzy dni przelatywać będzie kometa...



DZIEŃ PIERWSZY

Twoje rzeczy dostarczono już wcześniej, znajdziesz wśród nich pamiętnik Boleskine'a i telegram od firmy przewozowej. Udaj się do miejskiego archiwum, gdzie poznasz Tobiasa Jugga, porozmawiaj z nim, po czym przestudiuj leżący na prawo rejestr urodzeń. Teraz kontynuuj rozmowę. Tylko bądź grzeczny, bo się obrazi, a Ty byś chciał się jeszcze spokojnie rozejrzeć (odp.2, 1). Wyjdź. On za Tobą. Wróć. W jednej z szafek znajdziesz lupę. Weź ją i obejrzyj pod nią karabin znajdujący się w mieszkaniu Jugga.

Szukanym przez Ciebie dwunastoletnim przewodnikiem Boleskine'a jest Curtis Humbleton. Odwiedź go w jego chatce w pobliżu morza. Przy okazji zabierz leżącą na ziemi drabinkę sznurową. Wracając kup w sklepie klisze. Teraz na rynek, gdzie stoi pomnik tego gościa z jednodolarówki. Spotkasz tam nieprzyjemną kreaturę pt. sierżant Baggs. Porozmawiaj, po czym stań w obronie Cygana. Czas już wracać do domu po resztę rzeczy. Wyjmij ze skrzyni mapę i rysunek, a z szuflady watkę i spirytus. Połóż rysunek na biurku i przetrzyj go namoczoną watką. Już wiesz gdzie jest krzyż? Zaznacz jego położenie na mapie - gwiazdozbiór Searcher. Aby jednak tam trafić potrzebny będzie Ci ktoś dobrze znający las. Udaj się do gospody i pogadaj z barmanem. Konsumując browar w towarzystwie niejakiego Bishopa zauważysz wchodzącego latarnika Tylera. Pamiętaj, aby nie zgodzić się na jego propozycję. Brzęk tłuczonego szkła wygna wszystkich na zewnątrz. Podnieś kij i stań w obronie napadniętego młodego Webstera. Za okazaną pomoc zgodzi się być Twoim przewodnikiem. Wróć do domu po niezbędny ekwipunek. Gdy wyjdziesz nadejdzie

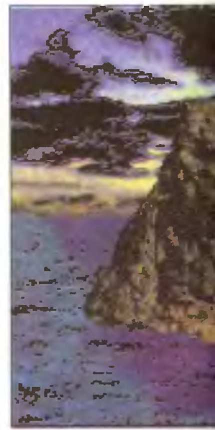
NOC PIERWSZA

Po doprowadzeniu Cię na miejsce chłopak jednak spęka i zwieje. Niestety razem z Twoim trójnogiem. Zanim pójdziesz dalej zaopatrz się w trzy gałęzie i pnącze. Przy krzyżu skonstruuj z nich odpowiedni stojak. Postaw na nim aparat, odpakuj klisze i machnij trzy fotki. Pójdź w prawo - w krzakach odkryjesz sekretne przejście. Wejdź, schowaj się czym prędzej za drzewem i obserwuj. Gdy Cię zauważą pochwyć leżącą kartkę i uciekaj, gdzie pieprz rośnie.

DZIEŃ DRUGI

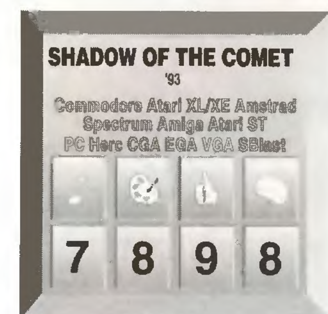
powitasz leżąc w łóżku; serce i w ogóle. Zabieraj receptę i pędź z nią do apteki. Zdążyłeś? Tu wywołasz swoje zdjęcia. Z ośmiu dostępnych reagentów wybierz: metol, hydroquinone, benzine chlorate i chromogenous. Zgaś światło i zabierz się do roboty.

Niezły pomysł z tą receptą. Teraz czas odwiedzić Jugga... Hmm, tego gościa już widziałeś, (podsłuchiwał Cię w sklepie), to Wilbur Humbleton. Idź za nim, weź klucz, wróć i otwórz dom. W środku znajdziesz trzy statuetki (na biurku, w szafce i gablocie na motyle). Aby odsłonić wejście do tajnej biblioteki musisz je wstawić na miejsce trzech książek: starzec - "The Old Man and the Sea", mężczyzna - "The Ivisible Man", dzieciak - "Youth". Biedak dogorywa. Porozmawiaj z nim, po czym daj mu znalezioną w nocy kartkę. Klucz do Necronomiconu znajdziesz w pokoju obok, pod dywanem. Po przeczytaniu odłóż księgę na miejsce i zabierz wiadomość z biurka. Wróć do siebie. Nieboszczyk życzył sobie, abyś poszedł na pocztę. Przy okazji wyślesz zdjęcia do Londynu i zainkasujesz 20 baksów. Na piętrze mieszka kumpel Jugga Mr. Underhouse. Wysłuchaj tego, co ma Ci do powiedzenia. Biblię dostaniesz od leciwej Miss Picott w podzięce za medalion nabyty w sklepie (oprócz niego kup jeszcze broszkę i zestaw klisz). Nakłam w biurze mera (2 - 3 - 1) i wejdź do gabinetu. Otwórz sejf, (345 oczywiście) weź cygaro i pamiętnik, który przeczytany schowasz z powrotem. W cygarze ukryto kwit na przesyłkę pocztową, odbierz ją i rozpakuj... Jedyne niekrępujące miejsce znajdziesz za studnią. Już? No to maszeruj do latarni, przy bramie zaś odpowiedz "grumph". Zdejmij te łachy i skorzystaj z drabinki.



of the Comet





Na górze weź świecę i zapal ją wykorzystując lupę - wosk wzmocni znalezione skrzydła. Odlatujesz... prosto do cygańskiego obozu, gdzie słuchając muzyki, spędzisz jakiś czas. Tam też zastanie Cię

NOC DRUGA

Pod apteką spotkasz Bishopa. Przekonaj go, aby dał Ci klucz do cmentarnej bramy. Zanim wejdziesz do krypty, odszukaj łom, którym podważysz kratę i linę, na której bezpiecznie spuścisz się do podziemi. Aby otworzyć pierwsze przejście połóż na zdobiących je kolumnach znalezione tu czaszki. Następna krata podniesie się, gdy uruchomisz mechanizm w podłodze pokoju strzeżonego przez pająki. Teraz wejdź po razie na każdą z czterech płyt i kolejne drzwi staną otworem. Trochę dalej znajduje się komnata ze statuetkami umieszczonymi w niszach. Zamień posągi miejscami i rozstąpi się ściana. Szczury strzegą kolejnego mechanizmu. Uruchom go i idź dalej. Wkrótce znowu zobaczysz kratę, którą podniesie bliźniacze urządzenie w jeszcze jednej komnacie ze szczurami. Gdy dojdziesz do miejsca z dziewięcioma płytami w podłodze, postąp podobnie jak w przypadku, kiedy było ich cztery - przejdź się po obrzeżach. Tuż za tą przeszkodą ponownie natkniesz się na kratę. Cofnij się i przejdź na ile to możliwe, jak najbliżej wsysającej dziury. W ścianie pojawią się drzwi, za którymi naciśniesz klepkę w podłodze. Gdy wrócisz, droga będzie wolna. Przeczytaj napisy na złotych tablicach, a następnie trzykrotnie okrąż podium. Podniosła się ostatnia krata... Nie wdając się w zbędne dyskusje z Jonasem pochwyć cztery statuy i uciekaj do wyjścia. Lepiej nie pomyl drogi...

W mieszkaniu Websterów potrzebny rysunek znajdziesz za obrazem. Nadszedł czas wykonać egzekucję. Na pierwszy ogień pójdą panowie Coldstone, Tyler i Arlington. Adresy znasz. Procedura polegać będzie na wzniesieniu przed siebie statuy, wykrzyknięciu wyrytych u jej podstawy inkantacji, (znajdziesz je w swoim dzienniku), a następnie umieszczeniu posążka na gwieździstym pentagramie. Załatwione?



Pozostali Humbletonowie. Niestety strzegą swej byłej rodzinnej rezydencji i w normalny sposób tam nie wejdziesz. Pod sklepem znajdziesz gnijącą rybę. Reszta opierać się będzie na prostym łańcuchu pokarmowo - przyczynowo - skutkowym: ryba - kot - pies Humbletonów - ty w nogi. No to jesteś w środku. Kompas ze skrzyni umieść w kole sterowym, a lampę w następnym pokoju na kominku. Z biblioteczki wypożycz sobie "Magic Rites" i uważnie przeczytaj. W szufladzie znajdziesz uchwyt. Zaczep go w lunecie, a w podłodze pojawią się trzy dźwignie. Naciśnij środkową, złapaną kulkę umieść w obrazie. Widzisz pentagram? Wykończ ich, bez litości. Potem biegnij.



DZIEŃ TRZECI

rozpocznie się rozmową z doktorem (1). Idź na pocztę. Tam dopadnie Cię Baggs (1 - 1). Z informacji Natawangi wynika, że łuk i strzała są u Curtisa. Będzie tam Bishop. Porozmawiaj, a gdy odejdzie, podniesionym kijem otwórz zablokowane od wewnątrz drzwi. Pozostanie kłódka, z którą poradzisz sobie używając jako wytrycha szpilki oderwanej od broszki... Narackamous to perfekcjonista, nie zrażaj się jednak. Łuk znajdziesz w kominku, strzałę w skrytce w podłodze. Teraz udaj się do lasu i na pniu połóż piórko. Natawanga przeegzaminuje Cię (2 - 1 - 3 - 1 - 3), pouczy, obdaruje, po czym odeśle z powrotem. Kryjówką Narackamousa jest studnia. Zejdź w głąb. We wzburzone fale ciśnij garnek z farbą. Weź kwas i pusty pojemnik, który napełnisz nieco dalej naftą. Zabierz krzemienie. Przydadzą Ci się zaraz, by podpalić dopiero co zaczerpnięty płyn, kiedy rozlejesz go przed Indianinem. Zabaw się teraz w Robin Hooda i pozbieraj, co pozostało. Wracając, uzupełnij zapas nafty. Gdy wyjdziesz, ujrzysz, że zapadła już noc trzecia,



NOC KOMETY

Zgodnie z radą Boleskine'a skieruj się na przystań. Po krótkiej dyskusji z Bishopem (2 - 3 - 3 - 2) łódka jest Twoja. Na wyspie podnieś szmaragd i rubin, po czym zajmij się układanką chroniącą wejście do jaskini Dagona. Przesuń dwa razy do dołu trzecią kolumnę, raz w lewo dolny rząd, raz do dołu drugą kolumnę i dwa razy w lewo rząd trzeci. Wewnątrz użyj rubinu, a potem stojąc na środkowej gwieździe - akwamaryny, co zamknie obwód pentagramu i załatwi na razie sprawę. W świątyni Cthulhu jest ciemno, jak w kawie u Murzyna. Zapal więc lampę, a gdy zgaśnie dolej nafty. Omiń różowe paskudztwa i garbatych kolesi, a znajdziesz się w komnacie, gdzie Websterowie najwyraźniej potrzebują pomocy. Pierścienie Boleskine'a i Natawangi ozdób odpowiednio szmaragdem i turkusem. W niewielkie wgłębienie w podłodze nalej kwasu, podnieś diament i wykorzystując przed chwilą zrobione błyskotki zabierz się do roboty... Wróć do wyjścia. Oni rzecz jasna uciekli bezpiecznie, lecz Ty musiałeś się zagadać i przejście zatarasował jakiś głaz. Przyjrzyj się jednak przeciwległej ścianie... jakoś się przeciśniesz.

Jesteś w kamiennym kręgu. Zaraz nadleci kometa, zmaterializuje się Yog Sothoth, a Ty kompletnie nie masz pojęcia co robić. Oczywiście dlatego, że nie pamiętasz ani krzty z "Magic Rites". Krótko: ustaw trójnóg, na nim aparat, do tego motyla, lupę i lampę, rozpakuj klisze, fotografuj. Talizman ognia, krzemień umieść na głazie czerwonym, akwamarynę, symbol wody na niebieskim, związany z Ziemią diament na zielonym, pochodzący z powietrza fragment komety na białym. Wygrałeś, ale to nie koniec...

"Wyznawcy Cthulhu na Ziemi wciąż ryczą i harcują, i popełniają mordy wokół bożka ustawionego na monolicie w odludnych miejscach. To, co się wynurzyło, może zatonąć, a to, co zatonęło, może się wynurzyć. Czeka i drzemie w głębinie, a rozkład rozprzestrzenia się wokół chylących się do upadku miast. "

H. P. Lovecraft "Call of Cthulhu"

Dixie



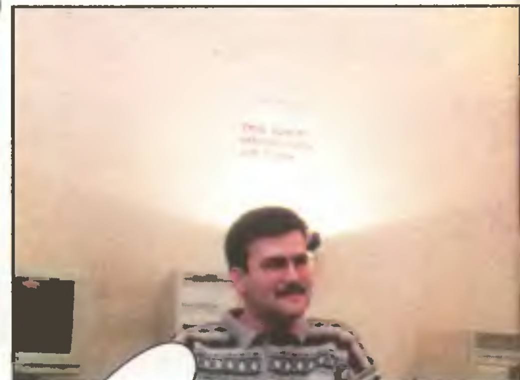
top secret prodakszyn

**Ocena:
380 V, 50 A**

Tajność nad tajnościami i wszystko tajność – do niedawna takie credo prowadziło Zepsół do robienia kolejnych, z przyzwyczajenia lepszych numerów TS. Jednak nastała głasnost' i te rzeczy, a Naczelny nawet otwarcie po piwo do sklepu poszedł bez siatki maskującej. Postanowiliśmy zatem pokazać, aczkolwiek bez krępującego ekshibicjonizmu, jak SIĘ ROBI MAGAZYN (my przy nim nic nie robimy). Oczywiście dla zachowania incog-ni-to-ni-owo wszystkie postacie w komiksie są fikcyjne, a ich podobieństwo do zboczeńców z Lasku Bielańskiego jest czysto przypadkowe.



(Haszak udawał, że mu się rozjaśniło)





Nie mieliśmy komiksu, a Naczelny w najlepsze przeglądał powietrze

...kto... no kto?

Zajrzał na chwilę Kopalny, chciał pomagać, ale zwiał przerażony



Atmosfera była nerwowa...

...Gawron ze strachu schował się za kratkami

O kurde...



I Sekretarzu wybaczcie

Reaktor naczelny, w roboczym sweterku gwałtownie poszukiwał wyjścia z sytuacji...

Nagle... WIUU!!! ...pojawiła się iskierka nadziei...



TO BATMAN!!! ZORRO!!! JANEK KOS!!! LUB HANS KLOSS!!!

...ale co będzie następnym razem?

I znowu cudem wyszło nam...



Genius

nie ma to tamto

MouseOne



JTT Warszawa
ul. Bartycka 20
00-716 WARSZAWA
tel. 40 38 73
tel. 40 00 21 w. 227
fax 40 38 73



HiEncoder

JTT Katowice
ul. Roździeńskiego 188 B
40-203 KATOWICE
tel. 596 031, 599 251



HiVideoPro



HiTrak

ADX Computer
ul. Nawrot 114
90-029 ŁÓDŹ
tel. 74 46 24 w.283

ScannerC105





SoundMaker 16

jtt COMPUTER

WYŁĄCZNY
AUTORYZOWANY
DYSTRYBUTOR
PRODUKTÓW
GENIUS
NA POLSKĘ

JTT Computer, 50-950 WROCŁAW 2, skr. poczt. 863, ul. Braci Gierymskich 156, tel.370 01, fax 44 66 89, komertel 12 18 71